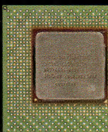
05/2001 ● Jätteguide till Counter-Strike ● Nytt om online-spelet NFS: Motor City

Du får ALLT på CD:n
● 6 videos ● 15 demos ● 27 program
... och tonvis med software

+SVENSKA
PC Games
incite

MASSIVT REPORTAGE
ÅRTUSENDETS FÖRSTA ACTION-ORGASM!
● 25 banor ● 13 uppdrag ● 24 bad guys ● 15 vapen
Unreal 2

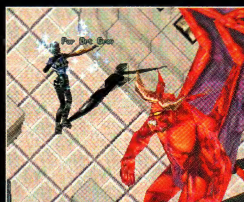
Pentium 4
... är för dyr! Test av den nya processorn


Clive Barker
... intervju med en Hellraiser. Skräckens mästare har gjort ett datorspel

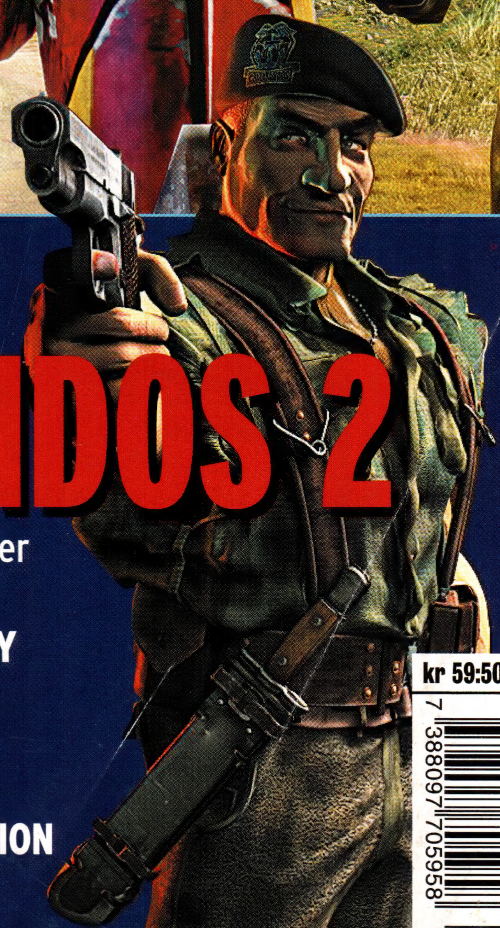

Ultima Online
... test av det nya *Third Dawn*


11 recensioner

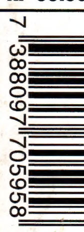

GOTHIC ● F1 Racing Championship ● Clive Barker's Undying ● **THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON** ● Cossacks: European Wars ● **SETTLERS 4** ● Icewind Dale: Heart of Winter ● Ultima Online: Third Dawn ● **NBA LIVE 2001** ● Evil Island: Curse of the Lost Soul ● Star Trek: Away Team

KOMMER SNART
COMMANDOS 2
... heta skärmbilder och alla detaljer



- **NEED FOR SPEED: MOTOR CITY**
- Emperor: Battle for Dune
- **UNREAL 2** ● Fallout Tactics
- **OPERATION FLASHPOINT**
- **SHOGUN: THE MONGOL INVASION**
- Conflict Zone ● IL-2 Sturmovik

kr 59:50


TIDSAM 0977-05

● Tekniken i GeForce 3 ● Bullerfri PC ● Perfekt kombination: Icemat och Boomslang

■ Redaktören har ordet

därför utkommer vi inte fyra gånger om dagen



En läsare skrev nyligen till redaktionen och frågade hur det kunde komma sig att han behövde vänta tre veckor på att läsa en nyhet i *incite PC Games*, när han kunde få samma nyhet på Internet, fem minuter efter att den släppts.

Kära läsare. *incite PC Games* är en månadstidning, och det betyder att den bara kommer en gang i månaden. Om vi skulle konkurrera med de bästa online-nyhetstjänsterna om att vara först, så skulle vi behöva utkomma fyra gånger om dagen, och det skulle nog bli en alldeles för tung belastning för brevbäraren.

Du får bara nyheter från oss en gång i månaden. I gengäld sorterar vi så att du slipper traggla dig igenom massan av irrelevanta pressmeddelanden om att nu har det och det spelföretaget köpt aktier i det och det spelföretaget, och milt sagt okritiska beskrivningar av spel författade av entusiastiska PR-medarbetare som felaktigt tror att ju fler gånger man skriver "fantastiskt", "banbrytande" och "revolutionerande" i en text, desto tydligare tränger budskapet fram till läsaren. Allt det slipper du när du läser våra nyheter.

Det vore självklart mycket enklare för oss att bara sitta och skriva av pressmeddelanden, stjäla hej vilt från Internet och göra en hemsida med spelnyheter som uppdaterades flera gånger om dagen – men vi föredrar att göra det på vårt eget sätt.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

nyheter

8 NYHETER

kommer snart

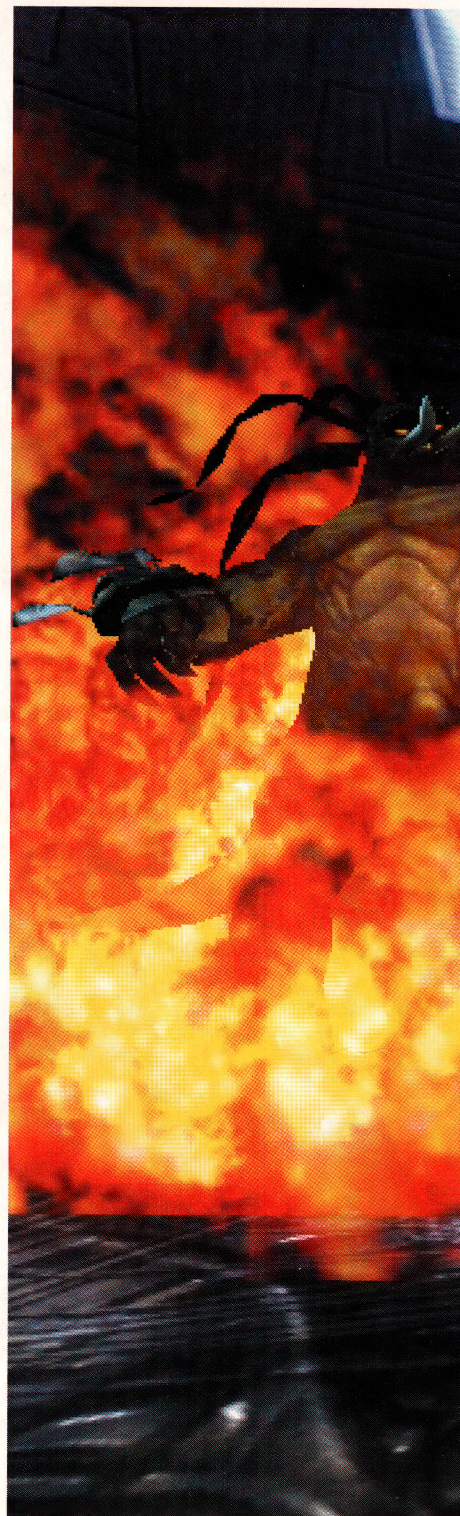
18 UNREAL 2
24 NEED FOR SPEED: MOTOR CITY
26 EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
28 OPERATION FLASHPOINT
30 COMMANDOS 2
32 IL-2 STURMOVIK
33 SHOGUN: THE MONGOL INVASION
34 CONFLICT ZONE
36 UEFA CHALLENGE
37 FALLOUT TACTICS

special

38 CLIVE BARKER INTERVIEW
42 ANTIVIRUS
44 ALLT OM PENTIUM 4
48 VÄRLDENS VIKTIGASTE SPEL
52 RAM-MINNE

recensioner

58 GOTHIC
64 F1 RACING CHAMPIONSHIP
66 CLIVE BARKER'S UNDYING
68 THREE KINGS: FATE OF THE DRAGON
71 COSSACKS: EUROPEAN WARS
72 SETTLERS 4





RACE PÅ INTERNET *Motor City* är det senaste tillskottet till *Need For Speed*-serien, och det kan bara spelas på Nätet.

INTERVJU MED EN HELLRAISER Vi har förhört skräckförfattaren Clive Barker om hans roll i utvecklingen av det ockulta actionspelet *Clive Barker's Undying*.



innehåll

UNREAL 2
Internet svämmar över med vilda rykten om *Unreal 2*. Vi har tittat över axeln på utvecklarna.

sid 18



FANTASTISKT ROLLSPEL *Gothic* har tagit tre år att utveckla, och det kan ta upp kampen med genrens allra bästa titlar.

74 HEART OF WINTER
76 ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN
78 NBA LIVE 2001
79 EVIL ISLAND: CURSE OF THE LOST SOUL
81 STAR TREK: AWAY TEAM

hardware

82 NYHETER
84 TEST
87 VERKSTADEN

spelstrategi

88 COUNTER-STRIKE
94 FUSKKODER

brevlådan

96 BREVLÅDAN



ULTIMA ONLINE *Third Dawn* är den tredje och mest radikala uppdateringen av rollspelet *Ultima Online*. Läs vår recension.



COUNTER-STRIKE Läs den första delen av vår enorma guide till Nätets mest populära shooter.

demo CD

DEN HÄR MÅNADEN får du ALLA program du behöver som gamer. På *incite*-CD:n finns mängder av program för Internet, antivirus, multimedia osv.



demos

NBA LIVE 2001 ● STAR WARS: BATTLE FÖR NABOO ● DUCATI WORLD ● HIRED TEAM ● SKI-DOO X-TEAM RACING ● 7 CLASSIC GAMES ● EVIL ISLAND ● 3D SCOOTER RACING ● AIR COMMAND 3.0

videos

GEFORCE 3-PRESENTATION ● GEFORCE 3 ZOLTAR ● NEED FOR SPEED: MOTOR CITY ● FAKE X-BOX ● CLIVE BARKERS UNDYING ● ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

PATCHAR

UNREAL TOURNAMENT: 13 SKINS ● 11 DEATHMATCHES ● 4 ASSAULTS

EDITORER

NO ONE LIVES FOREVER-EDITOR
DELTA FORCE LAND WARRIOR IP4LW

INTERNET

ICQ 2000B ● WEBWASHER ● GETRIGHT 4.3 ● OPERA 5.02 ● CUTEFTP 4.2 ● GAMESPY ARCADE v.1.0

DRIVRUTINER

DETONATOR 3 v.6.50 ● GLSETUP V.1.0.0.117 ● NVIDIA RIVA 128/128ZX AGP/PCI ● VOODOO BANSHEE v.1.04 ● VOODOO2 v.3.02.02 ● VOODOO3 v.1.07 ● VOODOO 4-5 v.1.04 ● DIRECTX 8.0

MEDIA

WINDOWS MEDIA PLAYER 7.0 ● MEDIA PLAYER 7 BONUS PACK ● MEDIA PLAYER 7 – 54 EXTRA SKINS ● QUICKTIME 4 ● WINAMP ● WINAMP BLACK & WHITE-SKIN ● REALPLAYER v.8 ● CDEX 1.30 ● HYPERSNAP DX 4.0

SECURITY

INOCULATE ● ZONE ALARM ● PRETTY GOOD PRIVACY (PGP)

SYSTEM

3DMARK 2000 v.1.1 ● WINRAR 2.71 ● WINZIP 8.0 ● SISOFT SANDRA 2001 ● SAFECLEAN 3.0 ● DESKTOP ARCHITECT

EXTRAS

10 INCITE BABES ● 4 NYA WALLPAPERS ● INCITE WALLPAPER ARCHIVE

TOM CLANCY'S SSN

I ubåtssimulatorn **TOM CLANCY'S SSN** sitter du bakom rodret på den amerikanska flottans atomdrivna attackubåt USS Cheyenne. Kina har anfallit en rad amerikanska Stillahavsöar och under 15 uppdrag har du ansvaret för att utföra försvarskommandots order

Tom Clancy skrev storyn bakom *SSN* efter mycket grundliga studier av modern ubåtskrigföring och samtal med aktiva och pensionerade ubåtskaptener.

Spelet har en ganska hög grad av realism, så du bör veta några saker om ubåtar innan du sätter igång. Ubåtskrigföring går i hög grad ut på att vänta, lyssna och ha tålamod. Möter du en fiende som är överlägsen i antal är det dumt att segla fram till honom och fyra av sina torpeder – det är klart bättre att ligga lågt i det här fallet.

Du kan göra flera saker för att inte bli sedd och hörd: Segla med halv eller mindre motorkraft, dyka ned i kalla vattenlager (där du å andra sidan inte kan kommunicera med andra fartyg) och använda din sonar med försiktighet.

En sonar är en slags undervattensradar som med hjälp av ljud (ping) kan identifiera andra fartyg över och under havsytan. Det finns två slags sonar: Passiv och aktiv. Den passiva går bara ut på att ligga stilla i vattnet och lyssna. Med en kraftig sonar ska man kunna höra minsta ljud från ett fartygsskrov eller två rekryter som talar med varandra i en ubåt flera kilometer bort.

Den aktiva sonaren skickar ut regelbundna "ping" i vattnet, som sedan kastas tillbaka när de möter ett motstånd, skepp, valar eller andra ubåtar. Man kan sedan mäta hur lång tid det tar för ett ping att komma fram och tillbaka och därmed bestämma exakt avstånd till objektet eller skeppet. Nackdelen med den aktiva sonaren är att fienden kan höra ditt "ping".

God jakt!





TRÄNINGSUPPDRAG Spelet börjar med övningar i farvattnen runt Hawaii och Pearl Harbor.



PÅ KOMMANDOBRYGGAN Sonaren (till vänster) kan ställas in för olika räckvidder. Till höger finns styrning av vapen, kommunikation, navigation och ubåtens aktuella tillstånd.

Hjärnan bakom SSN



Den 54-årige amerikanska författaren Tom Clancy är mest känd för sina så kallade politiska thrillers. Böcker som **Clear and Present Danger, Patriot Games** och **Hunt for Red October** utspelas i miljöer som inspirerats av verkligheten och har ett djupare storpolitiskt tema gemensamt. Tom Clancy står också bakom boken **Rainbow Six,** som har blivit ett datorspel som är ett av de bästa taktiska 3D-skjutaspelen.

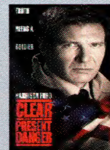
5 PÄRLOR FRÅN TOM CLANCY



1. HUNT FOR RED OCTOBER
Vad: Actionfilm med Sean Connery
År: 1990
Bakgrund: Clancy skrev boken



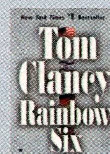
2. PATRIOT GAMES
Vad: Actionfilm med Harrison Ford
År: 1992
Bakgrund: Clancy skrev boken



3. CLEAR AND PRESENT DANGER
Vad: Actionfilm med Harrison Ford
År: 1994
Bakgrund: Clancy skrev boken



4. POLITIKA
Vad: Strategispel för PC
År: 1998
Bakgrund: Clancy skrev storyn



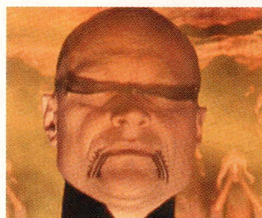
5. RAINBOW SIX
Vad: Bok om antiterroriststyrka
År: 1999
Bakgrund: Finns också som datorspel

TIPS: Tryck på F1 i spelet för att se vilka tangenter som gör vad.



DENNA MÅNADS FULL-VERSIONS-SPEL:







STJÄRNKLART De välkända karaktärerna från Star Wars-återvänder.

NYTT LIV I RYMDEN

Luke Skywalker och Co återvänder till datorernas skärmar i två helt olika spel

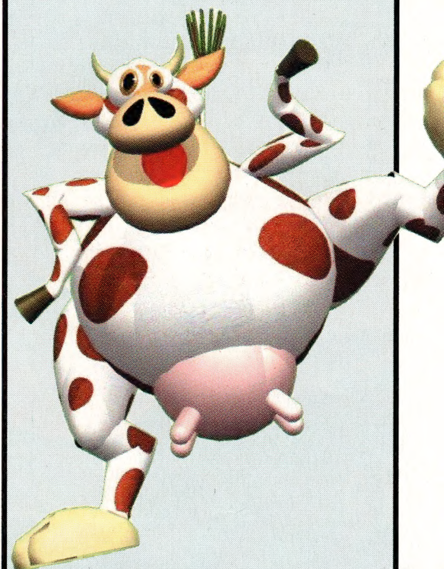
Här utgick vi efter slopandet av *Obi Wan* från, att Star Wars-eran var över på PC:n. Men så kom först nyheten att N64-spelet *Battle for Naboo* (som vi skrev om i senaste numret av incite) har konverterats till datorn, och nu kan vi avslöja att ytterligare två Star Wars-spel är under utveckling.

Det första är ett realtidsstrategispel med titeln *Star Wars Battleground*, som utvecklas av Lucas Arts i samarbete med Ensemble Studios (skaparna av de sällsynt populära Age of Empires-spelen. Spelet, som enligt planerna ska utkomma under sista halvan av 2001, ska kombinera element (miljöer, byggnader och karaktärer) från alla fyra Star Wars-filmer som hittills utkommit, men annars är det ont om närmare detaljer.

Den andra, och minst lika intressanta, Star Wars-titeln kommer att bli en fortsättning på det klassiska actionspelet *Jedi Knight*. Det kommer enligt ryktet att utvecklas av actionexperterna från Activision, troligtvis i samarbete med id Software (som bland annat gett oss *Quake 3: Arena*). Det har dock inte satts något närmare utgivningsdatum för detta spel. Vi väntar med spänning.

PÅ KO-JAKT

De är alltså inte helt utan humor, de där tyskarna



KONS SVANESÅNG Det är kanske inte den mest muuumana lösningen. Men ett par välriktade granater skulle ta hand om problemet med galna kor.

De senaste månaderna har vi bombarderats med nyheter om sjukdomen BSE (galna ko-sjukan) och dess härjningar i Europa.

Det har nu inspirerat de tyska programmerarna från Kochmedia till att producera spelet *BSE-Bomber*, som i all sin enkelhet går ut på att tuffa runt i en liten helikopter och bomba galna kor.

Intresserade kreatursbombare kan downloada en gratis provbana och pröva om spelet är värt att satsa en handfull D-mark på: *www.bsebomber.softwarepresse.de*

PIRATER I FRAMTIDEN

Borda främmande rymdskepp och skjut på allt som rör sig i *Dreadnoughts*

Det finns gott om futuristisk action i skjutaspelet *Dreadnoughts* från Xenopi Studios, där man i en avlägsen framtid kastas in i slaget mellan konkurrerande fraktioner som kämpar om herraväldet över en rad främmande planeter.

Reaktionsförmågan sätts på prov när man bordar de andra fraktionernas rymdskepp och använder sina egna i en rad vilda slag.

En av de mest intressanta sakerna med *Dreadnoughts*, som troligtvis blir färdigt mot slutet av året, blir multiplayerdelen, där upp till åtta spelare i varje lag kan samarbeta för att nå fram till motståndarnas kommandobrygga och därefter överta kontrollen av rymdskeppet.

TAXI! I *Dreadnoughts* kan du tillkalla hjälp för dina fallna kamrater.

■ KAMP MOT PIRATERNA

Det senaste året kostade olagliga piratkopior spelproducenterna minst 25 miljarder kronor bara i USA. Det ska Codemasters (som bland annat har gjort *Colin McRae Rally*) nu stoppa med en helt ny typ av piratskydd som innebär att kopiorna av deras spel gradvis minskar sig själva så att det till sist bara kvarstår ett demo som kanske kan övertyga spelarna om det förnuftiga i att investera i originalet.

DÖ, ZOMBIE, DÖ!

Bloodline innehåller ohygglig skjuta-action och en ganska otypisk actionhjälte

Normalt sett är advokater på film och i datorspel riktigt slemmiga typer som gör vad som helst för att få sina suspekta klienter frikända. Men i actionspelet *Bloodline* från tjeckiska Zima Entertainment spelar man något så ovanligt som en hjältemodig advokat vid namn Jim Card, som försöker rädda den mordanklagade doktor Brown.

Det visar sig nämligen snabbt att den gode doktorn, som anklagas för att ha mördat fyra av sina patienter, är ett oskyldigt offer i ett blodigt spel som involverar grymma skurkar och en större mängd ovanligt blodtörstiga zombies.

Under hypnos återupplever Jim Card vad som verkligen har hänt, och på det viset förs spelaren genom fyra kapitel med häftig action och över 40 olika slags fiender.

Zombiejakten kommer enligt planerna att starta i början av 2002.



TILLBAKA TILL GRAVEN Det finns allt som allt över 40 halvruttna fiender i *Bloodline.*

FRIHETEN VÄNTAR

Det krävs mod, handlingskraft och taktisk överblick för att rymma från världens säkraste fängelse, Alcatraz

Det var en gång i tiden "hem" för några av USA:s mest beryktade kriminella, inklusive gangsterbossen Al Capone, och betraktades som 100 procent rymningssäkert. Platsen var det fruktade fängelset Alcatraz, som nu utgör bakgrund för strategispelet *Escape From Alcatraz* från Philos Laboratorium.

I spelet, som är uppbyggt på samma sätt som t ex *Commandos*, ska man styra ett gäng frihetstörstande fångar, var och en med olika förmågor, i deras försök att först komma ut ur sina egna celler och därefter samarbeta för att komma över, eller under, Alcatraz höga murar. Nyfikna vakter och skiftande väderförhållanden kommer bara att vara några av hindren under flyktförsöket, som påbörjas till hösten.



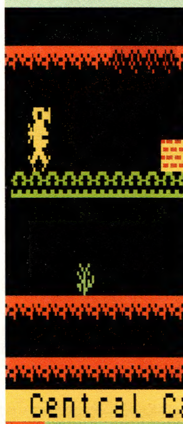
FLYKTFÖRSÖK *Escape From Alcatraz* påminner om *Commandos* i både grafik och gameplay.

■ DIABLO I RÄTTEN

Folket bakom rollspelet *Diablo*, Blizzard, har stämt filmbolaget New Line Cinema som har påbörjat en film med samma titel. Blizzard, som själva planerar en film som bygger på det framgångsrika spelet anser att New Line därmed försöker dra nytta av deras arbete.

■ WILLY ÄR TILBAKA

De gamla goda spelen från 80-talet, *Jet Set Willy* och *Manic Miner*, får snart en renässans. Det är Jester Interactive som har köpt rättigheterna för att producera nya 3D-utgåvor av klassikerna som ska vara färdiga tidigt under 2002.



■ MOBILT SKJUTANDE

Det är full fart på utvecklingen av nya mobiltelefonspel. En av de senaste idéerna kommer från svenska Alive, som håller på att utveckla *BotFighters*, som kort sagt gör det möjligt att använda mobiltelefonen som "pistol" och skjuta andra spelare genom att bara peka på dem. Spelet beräknar sedan träffsannolikheten och tilldelar ett antal poäng per träff. Läs mer på: *www.botfighters.com*



TOTAL REALISM Instrumenten i *Flygplan! II* är exakt kopierade från verklighetens flygplan.

Luft under vingarna

Sätt dig bakom rodret på en jumbojet i fortsättningen på förra årets flygsimulatorhit *Fly!*

När det ursprungliga *Fly!* från Terminal Reality utkom 1999 blev det en stor framgång bland simulatorfans som var trötta på att ständigt hålla utkik efter fientliga robotar och automatkanoner när de flög runt i cyberspace.

Till hösten kommer fortsättningen *Fly! II*, där man kan styra 26 luftfarkoster från den lilla enmotoriga Cessna C172 och en Bell 407-helikopter till den enorma Boeing 777 jumbojet.

Man kan åter flyga runt över en rad av världens största städer medan man utför en rad uppdrag, som t ex att rädda nödställda bilister och släcka skogsbränder.

Därutöver kan man skapa sina egna landskap och flyga ut på nätet tillsammans med andra flygintresserade spelare.



DET LYFTER Utöver de många flygmaskinerna kan du också prova dina krafter med den här överdimensionerade äggvispen.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen

■ En hård matta
Nu kan det vara slut med oprecisa och buckliga musmattor som får dina maskingevär att hoppa när du sliter dig igenom en omgång *Counter-Strike*.

Den nya supermattan från firman Everglide heter GIGANTA V-1, och är tillverkad av ett särskilt termoplastiskt material, som ska ge en långt mer precis och jämn styrning. Mattan kostar cirka 160 kronor och kan köpas på: www.everglide.com



DET GLIDER Bättre matta ger mer precis styrning.

■ Mer plats på din CD
Under hösten kommer elektronikgiganten TDK att vara klar med en ny typ av CD-brännare som ska kunna lagra 2 GB information på en CD mot nuvarande 700 MB. Det blir möjligt på grund av att den nya brännaren lagrar datamängden i upp till åtta lager mot normalt två. Det är ännu inte klart när brännaren ska komma till Sverige.

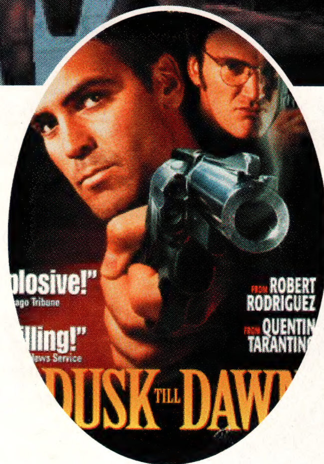


EFFEKTIV Den nya brännaren fyller CD:n med data.

FILMVAMPYRER PÅ PC:N

Kultfilmen *From Dusk Till Dawn* får nu sitt eget datorspel

KORSET REDO Blodsugarna kommer att stå i kö för att sätta tänderna i dig.



Det är nu drygt fem år seden Quentin Tarantinos kultskräckis/komedifilm *From Dusk Till Dawn* gick upp på de svenska biograferna. Nu ser det sent omsider ut som om den dystra blandningen av svart humor, blodig action och storbystade vampyrkvinnor får sitt eget datorspel.

Spelet startar där filmen slutade, när Seth Gecko (George Clooney) har blivit slängd i finkan, dömd till döden för mordet på sin bror. Men något går fel, och plötsligt är fängelset fullt av vampyrer som alla verkar vara på jakt efter Seth.

De första skärmbilderna som just släppts av spelproducenterna på GameSquad visar ett häftigt action/adventure i Resident Evil-stil. Man kommer att utnyttja samma grafiska motor som i GameSquads senaste zombieskräckis *The Devil Inside*, vilket lär garantera blod och avslitna kroppsdelar i riklig mängd.

■ INDISK SPELFILOSOFI
Det är inte precis så att spelmarknaden bågnar av indiska gudar. Men nu dröjer det inte länge innan Krishna och Co dyker upp på världens datorskärmar.

Den lilla amerikanska spelfirman Purple har erhållit drygt 30 miljoner kronor för att utveckla en rad datorspel baserade på den indiska mytologin, där det första troligtvis blir ett rollspel/krigsspel med deltagande av herr Krishna himself. Utgivningsdatum är oklart.

MOTSTÅND ÄR MENINGSLÖST

Utnyttja främmande raser som grym cyborg i ännu ett Star Trek-spel

Surprise! Det är ett nytt Star Trek-spel på väg igen. Denna gång är det realtidsstrategispelet *Borg Assimilation* från Activision, där man i de halvt mekaniska borgernas tjänst ska försöka att övervinna, krossa och assimilera människor, romulaner och klingoner, och stjäla både deras kroppar och deras teknologi.

Spelet blir en blandning av stadsbyggande och krigsstrategi, där man under 12 uppdrag styr borgernas härjningar genom galaxen, på väg mot totalt herravälde. Borgerna rycker fram omkring nyår.



FASA! Borg-rymdskeppet förebådar död och förstörelse.

PÅ RYMMEN

Fly från ett av nazisternas fångläger i *Prisoner of War*

Det är bra fart på rymningarna på PC:n för tillfället. Utöver *Escape From Alcatraz* bjuder det kommande året också på ett storstilat flyktförsök från tyskarnas fångläger under andra världskriget i 3D-strategispelet *Prisoner of War* från Codemasters.

Här ska man försöka rädda fyra allierade officerare som befinner sig i fyra olika fångläger, som är kopior av de verkliga tyska lägren, så att de till sist kan mötas för en slutlig uppgörelse i det fruktade Colditz-slottet. På vägen får man användning för både falska pass, dynamit och glidflygplan för att komma förbi de skjutglada vakterna.



DISCIPLIN *Prisoner of War* blir en historielektion i 3D från ett av historiens mörkaste kapitel.

■ X-BOX-REKLAM VAR EN "ANKA"
För ett par månader sedan dök det upp mystisk reklam på Internet. Vid första anblicken såg det ut att vara reklam för Microsofts kommande spelkonsol X-Box.

Microsoft förnekade dock all kännedom om reklamen och nyligen avslöjades det att den är gjord av den 22-årige amerikanske collegestudenten Roger Tinch, en ovanligt stor X-Box-fan.

Du kan själv se reklamen, som finns på denna månads incite-CD.

Gamla goda *Elite* är på väg med en helt ny och finputsad fjärde utgåva

NYKLASSISKT RYMDÄVENTYR



Det är läge för en nostalgitripp av det större slaget när den klassiska spelserien *Elite* gör comeback under 2002.

Det blir Frontier Development som får stå för det ansvarsfulla arbetet med att återföra rymdhandelsspelet till forna tiders storhet.

När det första Elite-spelet utkom redan 1984 revolutionerade det datorspelvärlden med sin blandning av strategi och action, och inte minst med sin, för den tiden, banbrytande användning av 3D-vektorgrafik.

Därefter följde ytterligare två versioner, som dock inte riktig levde upp till originalets kvaliteter. Men nu är man alltså klar för ett fjärde försök, som enligt Frontier Development ska bygga vidare på det välkända spelsystemet från det ursprungliga spelet och utvidga det med en omfattande multiplayer-del, där spelarna kan handla och kämpa sig genom universums oändlighet.

Man ska ge sig ut på långa resor genom hyperrymden i rymdskepp som uppför sig helt olika från modell till modell, och passera planeter med detaljerat uppbyggda markytor som man kan flyga ned till och utforska närmare.

Faktiskt finns det också planer på ett femte spel i serien, men när det ska vara klart är ännu mycket osäkert.

FJÄLLIG mördare

Dinosaurierna tar en rejäl bit av mänskligheten i *X-Isle*

En mystisk ögrupp, som hittills har varit dold för mänskliga blickar, har dykt upp mitt i Stilla havet. Öarna utnyttjas som träningsläger av en flock avlägsna släktingar till urtidens dinosaurier, och de gillar inte alls människor!

Det är historien bakom skjutaspelet *X-Isle* från tyska Crytek, där man som elitsoldat skickas ut till öarna för att ta reda på vad det är som sker, och det kommer inte att gå lugnt till. Allt som allt ska man kämpa sig genom mellan tre och sex uppdrag på var och en av de fem öarna under konstanta angrepp från de fjälliga reptilerna.

Det finns ännu inget exakt utgivningsdatum för spelet, som också får en rejält tilltagen lagbaserad multiplayer-del.

ÅKTUR FÖR GALNINGAR



UR VÄGEN! Det blir ingen pensionärskörning när *Crazy Car Championship* drar igång.

Det kommer att bli en bilfärd utöver det vanliga när bilspelet *Crazy Car Championship* från Synaptic Soup rullar fram, enligt uppgift i början av 2002.

Här får man möjlighet att fräsa genom en färggrann fantasivärld som är uppbyggd på en rad flytande öar. För ändamålet kan man välja mellan en rad fordon som är minst lika fantasifulla som omgivningarna, allt från ångdrivna svävare till atomdrivna bilar. Alla bilar är också utrustade med ett brett urval av knasig extrautrustning.

MER *AGE OF EMPIRES*

Så var det äntligen bekräftat! Ensemble Studios har börjat med uppföljaren till ett av tidernas mest populära strategispel, *Age Of Empires 2*.

Tredje utgåvan kommer troligen att baseras på samma vanebildande blandning av stadsbyggande och blodiga slag som föregångaren.

Det finns inga närmare detaljer ännu, men vi följer utvecklingen noga på dessa sidor.

■ ETT LÅNGT SLAG UT PÅ GREENEN

Golfgalningarna kan glädja sig över att Microsoft är på väg med ett tillägg till *Links 2001*, som ska vara klar i början av sommaren. Tillägget ska innehålla fyra nya banor, två nya golfproffs och ett tillägg till den bandesigner som följde med originalet.

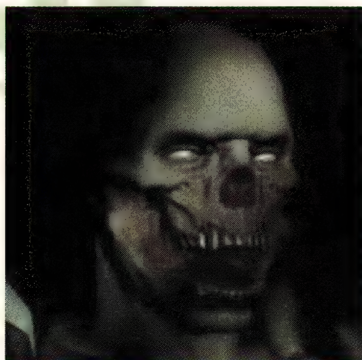
KÄNDISBRÅK

Det blodiga dockprogrammet *Celebrity Deathmatch*, där små kopior av modellera föreställande kända politiker, film-, TV- och sportpersonligheter kämpar till döds, ska nu också utdela tjuvnyp i ett nytt datorspel.

Det är Take 2 som har träffat ett avtal med MTV om att göra spelet, där man snart kommer att kunna styra Hillary Clinton som ger Monica Lewinsky vad hon tål, eller styra Arnold Schwarzenegger när han sliter huvudet av Sylvester Stallone. Utgivningsdatumet låter dock fortfarande vänta på sig.



AJ, ÅH, VILKEN SMÄRTA Alla knep är tillåtna när kändisarna slåss i *Celebrity Deathmatch*.



HALLÅ, VAKNA KOMPIS! Liksom i t ex *Unreal 2* blir en av nyheterna i *Doom 3* som det verkar en långt mer detaljerad animation av figurernas ansikten.

DOMEDAGEN GÅNGER 3

Arbetet med den tredje versionen av Doom har hittills skett i största hemlighet, men under en demonstration av ett kommande GeForce 3-grafikkort nyligen blev de första bilderna från spelet också avslöjade.

Och som synes tyder mycket på att grafiken i actiongurun John Carmacks kommande spel blir av en annan värld.

Figurerna blir animerade ned i minsta detalj, och både banor och ljuseffekter verkar flytta gränserna för vad som är möjligt att göra på en PC. Spelet verkar kunna ge det kommande *Unreal 2* konkurrens om segern.

Doom 3 är knappast färdigt förrän tidigast i mitten av 2002.

MAGISKA HÄNDER

De demoniska arméerna är redo att få pisk av din mus i *Arx*

Djupt nere i sin underjordiska borg smider alla demoners moder skumma planer på att överta världsherraväldet. Det är en kortfattad beskrivning av rollspelet *Arx* från Arkane Studios, där man inte helt överraskande ska försöka att förhindra de demoniska planerna. Även om det alltså är fråga om ett rollspel ska *Arx* också rymma en hel del hårdpumpad action. Spelet, som enligt planerna ska utkomma i slutet på året, spelas från ett förstapersonsperspektiv, där man rör musen i vissa bestämda mönster (som i *Black & White*) för att kasta sina magiska besvärjelser.

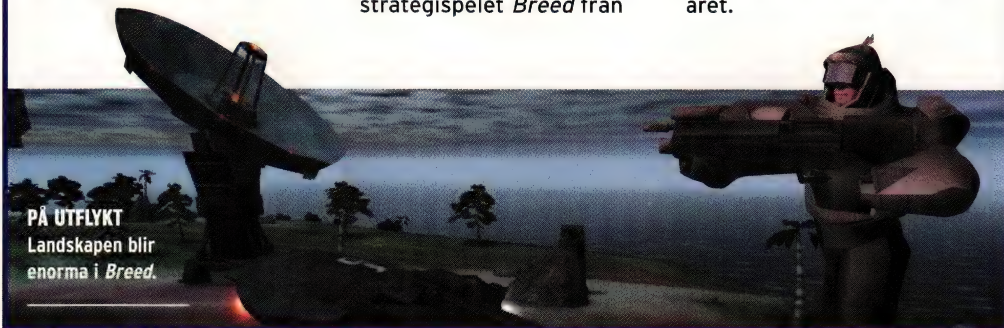


BARA LUGN
De här beniga typerna är ingen match för dig.

Till kamp mot ET

Gör uppror mot de invaderande Breeds med taktiskt kunnande och stora kanoner

Jorden har blivit invaderad av den biomekaniska rasen Breed, som har tagit kontroll över det mesta av planeten. Bara en liten grupp motståndsmän förhindrar det totala nederlaget och gör livet surt för de talrika aliens med sina små, men effektiva commandoraider. I action/strategispelet *Breed* från Brat Designs styr man sina soldater, stridsvagnar och jaktplan från mänsklighetens sista hopp, stjärnkryssaren Darwin. Kampen för frihet börjar i slutet av året.



PÅ UTFLYKT
Landskapen blir enorma i *Breed*.

Hot & Not

100° KOKHETT

Deus Ex-special
Eidos har nyligen offentliggjort att de ska ge ut en särskild "Årets Spel"-utgåva av *Deus Ex* i slutet av maj, som ska innehålla både nya multiplayer-möjligheter och en ny bandesigner.

Mer på gång i den grekiska mytologin
Det glimrande strategispelet *Zeus: Master of Olympus* har fått ett gratis tillägg, som bland annat innehåller ett verktyg som gör det möjligt att skapa sina egna myter. Tillägget kan hämtas på: *www.impressionsgames.com*

SOMMARHETTA

Vad nu, Bond?
Det börjar att se illa ut för EA:s Bond-spel *The World is not Enough*. Enligt rykten på nätet riskerar spelet att skrotas helt för PC. Hittills har EA inte velat kommentera ryktena, så vi får se exakt hur illa det går.

VINTERKYLA

***Project Eden* försenas igen**
Här trodde vi att spelet stod för dörren och så ställer Core Design bara in festen. Nu ser det inte ut som om *Project Eden*, som skulle ha kommit ut nästa månad, dyker upp förrän någon gång i september.

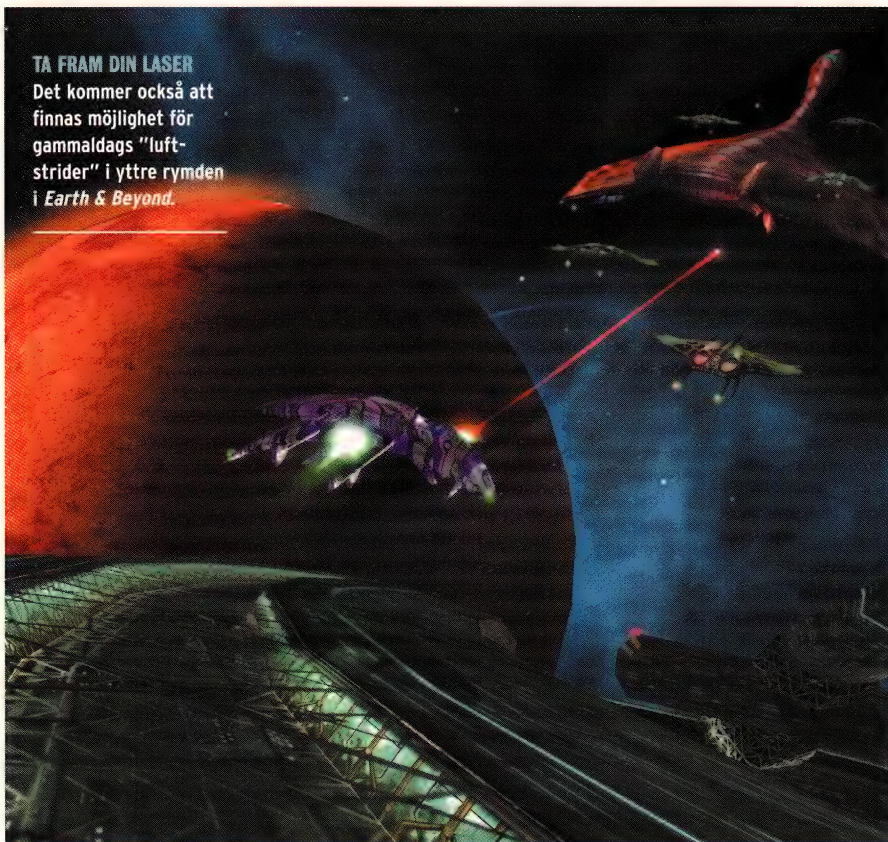
-10° DJUPFRYST

Drömmen är över
Det länge efterlängtade strategispelet *The Dreamland Chronicles* från Mythos Games har slutligen lagts ned. Mythos har till slut tvingats ge upp arbetet med spelet som skulle ha revolutionerat de turnbaserade strategispelen, på grund av pengabrist.



Mot den OÄNDLIGA RYMDEN

Folket bakom Command & Conquer-spelen ska nu erövra cyberspace



TA FRAM DIN LASER Det kommer också att finnas möjlighet för gammaldags "luft-strider" i yttre rymden i *Earth & Beyond.*

En av spelbranschens största kanoner, Westwood Studios (upphovsmän till Command & Conquer-serien), försöker nu att komma in på den lukrativa MMORPG-marknaden (Massively Multiplayer Online RPG) och har just presenterat sin kandidat till framtidens rollspel, *Earth & Beyond*, som utkommer till hösten och ska vara en konkurrent till *Star Wars: Galaxies* från Verant.

Earth & Beyond utspelas i det 22:a århundradet och skiljer sig från andra MMORPG-spel genom att ge möjligheter att avancera även på andra sätt än de sedvanliga striderna mellan spelarna. Man blir belönad om man utforskar okända områden och handlar med olika varor, och de erhållna erfarenhetspoängen används bland annat till att bygga till och förbättra sitt rymdskepp.

Spelet är uppbyggt omkring tre centrala fraktioner: De handelsresande Terrans, krigarna Progen och utforskarna Jenquai. De tre raserna har sina egna fördelar och nackdelar, så det är upp till spelarens personlighet och temperament att välja rätt karaktär.

Westwood överväger fortfarande flera andra karaktärstyper, som t ex reportrar som har till uppgift att skriva och offentliggöra händelserna i Earth & Beyonds universum. Spelets producent Eric Wang tillägger att man fortfarande överväger flera yrken, och reportern är bara en av flera spännande kandidater.

Spelet tar också hänsyn till de mer försiktiga spelarna i form av säkra områden, där spelarna inte kan strida mot varandra. För de mer krigiska ska det finnas farliga zoner där man helt säkert kan hitta lite action i form av andra spelare som vill mäta sina krafter med dig.

Nedfall på nätet

Spelproducenterna Interplay har meddelat att det taktiska strids/rollspelet *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* till skillnad från de två föregående spelen i samma serie också får en omfattande multiplayerdel.

Fallout-spelare har i åratal krävt multiplayer-utmaningar, och nu har de blivit bönhörda. *Brotherhood of Steel* erbjuder totalt åtta olika multiplayer-banor. Man kan vara upp till 18 spelare som kontrollerar 36 karaktärer. Spelet har fem olika spellägen där man kan spela både en klassisk man mot man-deathmatch vari man kan använda allt från prickskyttegevär till en toalettborste för att besegra sin motståndare, och team-deathmatch, där samarbete mellan spelarna är den enda vägen till seger. Utöver detta kan man liksom i singleplayer-delen använda diverse fordon under uppdragen.

I motsats till sina föregångare blir spelet uppdragsbaserat så man är inte längre begränsad av den traditionella turn-baserade uppbyggnaden – i *Fallout Tactics* utspelas allting i realtid.

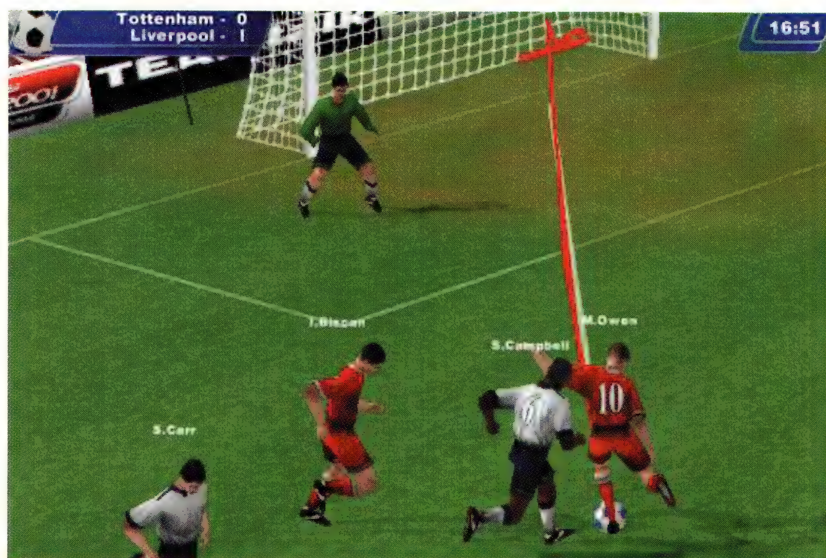
Du kan läsa mer om *Fallout Tactics* i vår förhandstitt på spelet längre fram i tidningen.

PÄLSKOSTYM Urvalet av monster blir större i *Fallout Tactics.*

VINN
VÄNNERNAS FICKPENGAR

Hittills har datorspel om pengar varit förbehållet de riktigt stora turneringarna där bara de bästa spelarna i världen fick plats. Men snart blir det också möjligt för "vanliga" spelare att spela om pengar på nätet.

Med hjälp av det nya programmet *Zoogi* kan man delta i online-vadslagning om poäng, pengar och priser med andra spelare. Det tar bara 200 kB och kan också användas för att "söka" efter andra spelgalningar. *Zoogi* kan hämtas på: *http://download.zoogi.com*



EN STRÄCKT VRIST Höjdpunkterna visas i fin 3D-grafik.

I Lars-Tommys fotspår

Nytt ambitiöst football manager-spel har just startat på Nätet

Ärligt talat måste Lars-Tommy ha det lättaste jobbet i världen. Vem som helst kan ju för böveln välja ut 11 spelare som kan springa runt och flämta och svettas på en stor gräsmatta på jakt efter en liten läderkula, eller?

Om du hör till de många soff-experter som tror att de vet allt om fotboll och dessutom kan styra ditt eget manskap till seger, så borde du besöka *www.playasmanager.com*, det nya stora online-managerspelet som bygger på det populära Player Manager-spelet, och som skapats av några av de största experter inom området, Anco Software.

Här finns det möjlighet att ta kontrollen över ett av 92 olika lag från de engelska ligorna (och snart också den skotska och italienska) i konkurrens med andra online-spelare i en enorm virtuell fotbollsvärld. Du kan handla med över 11 000 olika spelare, försedd med en väldig mängd statistiska upplysningar, och samtidigt delta i både liga- och cup-turneringar (med matchhöjdpunkter i härlig 3D).

De tursamma och duktiga vinnarna belönas med ett stort urval priser, och det kostar bara 10 pund (drygt 140 kronor) att ladda ned programmet, inklusive deltagande i en full säsong.

PÅ STJÄRNJAKT I CYBERSPACE

Förra årets mest rosade Star Trek-spel, *Elite Force*, får nu en större ansiktslyftning. Activision och Raven håller just nu på att lägga sista handen vid ett multiplayer-tillägg som innehåller en massa godbitar för fans av Star Treks spel-universum.

Tillägget innehåller 17 nya banor, 12 nya karaktärer och nya spelmodes, varav ett använder ett klassystem där varje spelare har sina styrkor och svagheter, och man får bättre möjligheter att utforska hela USS Voyager.

STORA PENGAR | Counter-Strike-mästerskap

Om det inte ligger för dig att plundra polarnas spar-grisar borde du kanske överväga att börja träna intensivt på att spela actionspelet *Half-Life: Counter-Strike*.

CPL (Cyberathlete Professional League) har meddelat att den samlade vinstsumman för det officiella världsmästerskapet i detta spel tack vare en rad giv-milda sponsorer blir över 150 000 dollar, varav hela 50 000 dollar (runt 500 000 kronor) går till vinnaren. Vinstpengar som slår alla tidigare rekord för professionella datorspelsturneringar.

CPL:s meddelande har inte helt överraskande fått ett positivt mottagande, och redan nu har till-strömningen till turneringen, som äger rum den 6-9 december 2001 i Dallas, USA, varit enorm. Du kan läsa mer om turneringen och alla toppspelarna på: *www.thecpl.com*



DO YOU FEEL LUCKY? 500 000 i förstapris? Jag ska ***definitivt*** vara med!

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.



www.tweakers asylum.com
Tweakers Asylum är lite av ett mecka för alla de som vill ha ut mer av sina datorspel. Här hittar du alltid de senaste uppdateringarna för din maskinvara och tips och trick för hur du optimerar dina spel.



www.shackes.com
Ska du vara helt "up to date" med de senaste turneringarna och händelserna inom online-spelande behöver du inte leta längre än Shack ES. Den mycket omfattande webbsidan har så klart en intressant lista över vilka spelare som har tjänat mest pengar på de stora turneringarna under året. Är du med på den?



www.prefly.net
Gör din röst hörd, både när det gäller musik, film och datorspel. På prefly.net testar producenter från olika delar av underhållningsindustrin sina idéer på vanliga människor, som sedan kan vara med och bestämma vad som ska dyka upp på biografer, i skivaffärer och på butikernas spelhyllor i framtiden.

incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 (–1) Half-Life: Generations Ultimate ed.

• Sierra • Action

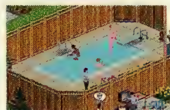
Det här är ett omfattande spelpaket där du får *Half Life Game of The Year Edition*, *Half-Life: Opposing Force* och *Counter-Strike*. Det är ett tydligt tecken på att vi svenskar alltmer börjar närma oss ett uppkopplat samhälle där vi kan spela strategispel med och mot varandra. Det här paketets popularitet beror troligen lika mycket på att det är otroligt prisvärt som all uppmärksamhet som *Counter-Strike* har fått både i *incite PC Games* och många andra tidningar.



2 (▲3) The Sims

• EA • Simulation

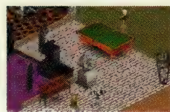
The Sims är en simulering av verkligheten. Kan det bli mycket enklare än så här och ändå vara så bra?



3 (▼2) The Sims: Livin' It Up

• EA • Simulation

Lyckat tillägg där de små sims kan bli bortförda av UFO:n och väcka de döda till liv.



4 (Ny) Q3: Team Arena

• id Software • Action

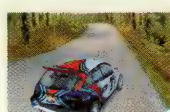
Ett måste för hardcore-Quakers. Det är precis så snyggt som man förväntar sig av grabbarna på id



5 (▼3) Colin McRae Rally 2.0

• Codemasters • Racing

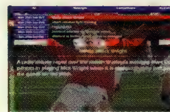
Det hittills enda spel som vi har givit toppbetyget 10. Det perfekta racing-spelet.



6 (▲8) Champ Manager 3 00/01

• Eidos • Strategi

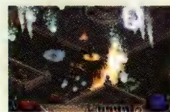
Uppdatering av världens bästa manager-spel. Den genomgående realismen är fenomenal!



7 (Ny) Diablo 2

• Blizzard • Rollspel

Ännu ett bevis på att man visst kan göra storsäljare till PC, bara man gör det rätt..



8 (Ny) ONI

• Bungie Software • Action

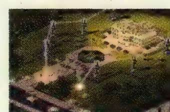
Cyber-baben Konoko gör rent hus i Manga-spelet ONI, det första riktigt lyckade fighting-spelet för PC.



9 (▼8) C&C: Red Alert 2

• Westwood • Strategi

Uppföljaren till det populära *C&C: Red Alert*. Större svårighetsgrad och mer variation.



10 (Ny) STCC 2

• Digital Illusions • Racing

Har allt som ett riktigt racingspel ska ha med årets alla förare, alla bilar och alla de riktiga banorna.



Kommer snart

Spel	Genre	Datum
Desperados	Strategi	18/4
Evil Dead – Hail to the King	Action	27/4
UEFA Challenge	Sport	27/4
Emperor Battle för Dune	Strategi	16/5
Mafia	Action	11/6
Fear	Action/adventure	20/6
Star Trek: Bridge Commander	Strategi	20/6
Paris Dakar Rally	Racing	22/6
Max Payne	Action	17/7
Duke Nukem Forever	Action	10/8
Evil Twin – Cyprien's Chronicles	3D-adventure	22/8
Capitalism 2	Strategi	22/8
Arcanum	Rollspel	15/9
Duke Hunting	Action	27/9

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på på tre av världens största spelmarknader, USA, England och Tyskland. Alle tre listorna präglas dels av de lokala versionerna av frågespelet *Vem vill bli Miljonär?* och de olika spelen i Sims-serien.

TOP 10 USA

Plats	Förra	Spel
1	–1	The Sims
2	–2	The Sims: Livin' Large
3	▲4	Who Wants To Be A Millionaire?
4	▼3	Rollercoaster Tycoon
5	Ny	NASCAR Racing 4
6	Ny	Sim Coaster
7	▲8	Diablo II
8	▼5	Loopy Landscapes
9	▼7	Sim Theme Park World
10	▼6	C&C: Red Alert 2

De små simsen håller sig kvar i toppen av försäljningslistan. De besitter plats ett och två även denna månad.

TOP 10 England

Plats	Förra	Spel
1	–1	Who Wants To Be A Millionaire?
2	–2	Champ. Manager 00/01
3	Ny	Delta Force: Land Warrior
4	▼3	The Sims
5	▼4	The Sims: Livin' it Up
6	Ny	Half-Life: Generation
7	Ny	Theme Park Inc.
8	▼5	C&C: Red Alert 2
9	Ny	MechWarrior 4
10	Ny	AOE 2: The Age of Kings

Den engelska versionen av *Vem vill bli Miljonär?* håller sig kvar i toppen för tredje månaden i rad.

TOP 10 Tyskland

Plats	Förra	Spel
1	–1	Who Wants To Be A Millionaire?
2	–2	The Settlers 3
3	▲5	America
4	Ny	MechWarrior 4
5	Ny	Blitzschlag, Sudden Strike addon
6	–6	Half-Life: Generation Pack 2
7	▲8	The Sims: Livin' Large
8	▼7	Age of Empires
9	▼4	Half-Life: Counter-Strike
10	▼3	Der Patrizier 2

Även i Tyskland härjar quiz-febern. I övrigt präglas listan som vanligt av strategi- och actionspel.



www SPELA com™
Visste du att spela.com är sveriges ledande spelsajt? Dom har alltid de senaste nyheterna, recensionerna och speldemosarna!
Wow, det måste jag surfa in och kolla på!!
www SPELA com™

■ Producent: **Legend Entertainment** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **2002**

OVERKLIG

ACTION

1998 tillförde *Unreal* single player-actionspelen en helt ny dimension. Ett år senare gjorde *Unreal Tournament* detsamma för multiplayer-spelen. Nu är *Unreal 2* på väg, och det ser ut att revolutionera båda delarna på en gång. Här beskriver vi vad du kan vänta dig av nästa års största action-spektakel.



Statistik

Fortsättningen på det fantastiska *Unreal* från 1998 ser ut att revolutionera skjutaspelen.

- 25 banor
- 13 uppdrag
- 24 fiender
- 15 vapen

STORA UTMANINGAR DINA TRE BESÄTTNINGSMEDLEMMAR, INKLUSIVE DEN LÄCKRA AIDA, SKA HJÄLPA DIG UNDER DET KRÄVANDE ARBETET MED ATT UPPRÄTTHÅLLA FREDEN I EN FJÄRRAN GALAX.

Sedan det meddelades att *Unreal 2* var på väg har Internet varit fyllt med vilda rykten om vad Legend Entertainment skulla ta med i den potenta action-succén. Hela spelvärlden har varit uppe i varv, men ingen har riktigt vetat över vad. Nu har incite PC Games fått lov att exklusivt ta en närmare titt på spelet som ska revolutionera action-genren. Och du kan redan nu börjar glädja dig.

Av Jon Brown & Jesper Melgaard

Det är det 24:e århundradet och livet som offentliganställd är lugnt och ofarligt, ända till den dag din enhet skickas ut till en fjärran galax för att övervaka uppbyggnaden av en ny koloni. Du är lagen och lagen ska upprätthållas!

Lyckligtvis får du hjälp av dina tre besättningsmedlemmar: Piloten Ne'Ban, en ohövlig varelse av okänt ursprung, den temperamentsfulla maskin- och vapenmästaren Isaak och slutligen den vackra kommunikationsexperten Aida, som bär på en mörk och oviss bakgrund.

Problemen låter inte vänta på sig. När en samling mystiska och eftertraktade reliker dyker upp, fördelade på de sju planeterna i galaxen, utvecklar oron sig till rendodlat inbördeskrig med deltagande av fem konkurrerande utomjordiska raser och en rad mindre arméer. Ditt arbete blir inte lätt.

Som spelare blir du indragen i handlingen med hjälp av ett helt nytt kommunikationssystem. När du talar med de virtuella karaktärerna i spelet utspelas det i realtid, och även om dina svarsalternativ är begränsade så har det stor betydelse, inte bara vad du säger, utan också hur snabbt du säger det. Tvekar du för länge kommer de andra karaktärerna att gå iväg och om du avbryter dem så blir de snabbt irriterade och kan ge sig på dig. Utomstående kan också bli indragna under samtalets gång. Samtalen är dock i allmänhet ganska kortfattade för att hålla speltempot uppe.

Urvalet av uppdrag i *Unreal 2* ser ut att bli helt fenomenalt. Medan de flesta andra skjutaspel följer samma "sök upp och förstör"-uppbygnad, gör *Unreal 2* gränserna mellan single- och multiplayer allt suddigare. De 25 banorna är uppdelade i 13 uppdrag och består av en blandning av lagbaserade manövrer och enmansanfall. Okej, här finns de sedvanliga räddningsuppdragen, ett par eskortturer och några få "skjut på allt som rör sig"-omgångar. Men till detta kommer laganfall på välbevakade fästningar där stora flockar av både fientliga och vänligt sinnade trupper, utrustade med allsköns högexplosiv utrustning, kämpar stenhårt om varje millimeter land.

När det gäller adrenalinpoten-

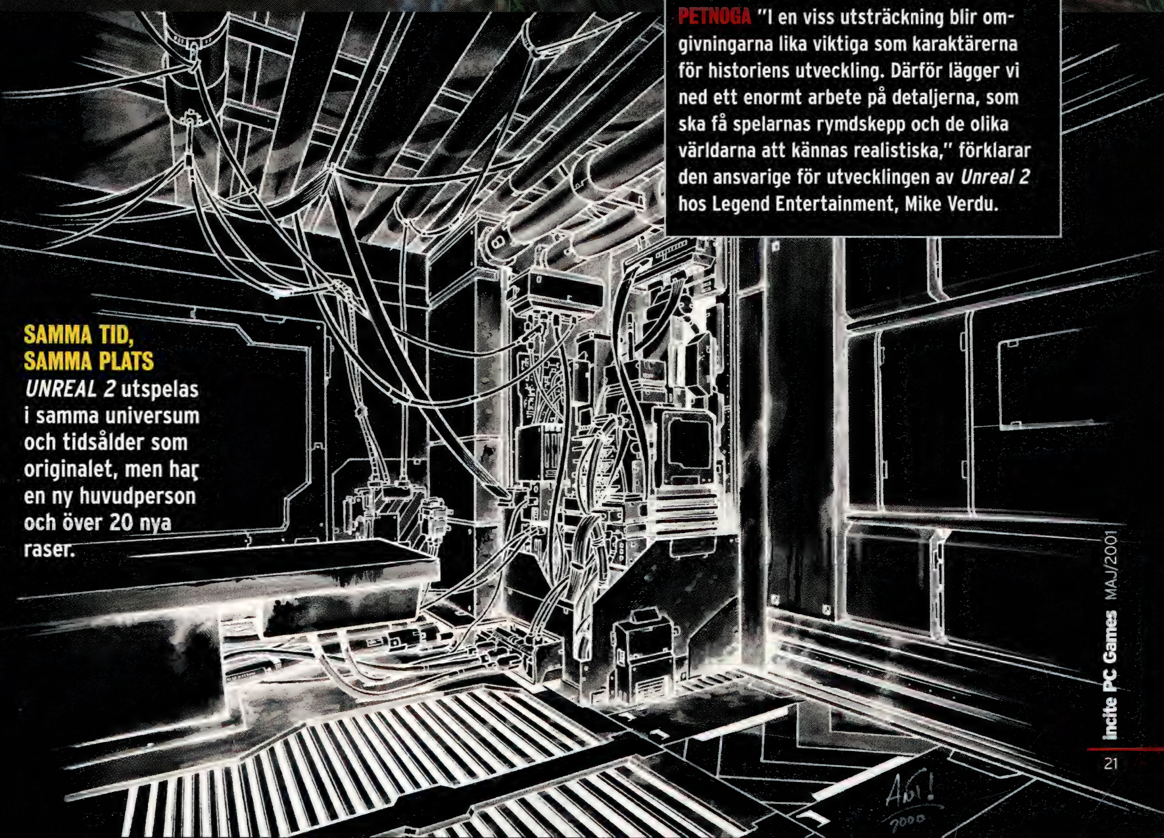
UTFLYKT Det ursprungliga *Unreal* prisades för de fantastiska inomhusmiljöerna och den täta stämningen i de trånga omgivningarna. Med hjälp av en kraftigt förbättrad och mycket mer kraftfull grafisk motor ska *Unreal 2* nu bjuda på minst lika imponerande slagfält utomhus. Föreställ dig *Black & White* eller *Giants* som skjutaspel, så få du en liten aning om vad som väntar.

tialen ska *Unreal 2* av allt att döma få *Half-Life* att likna nybörjar-aerobics på vårdhemmet. Du ska således både försvara dina egna baser och infiltrera fiendens linjer i uppdrag där det gäller att hålla låg profil och smyga dig fram i skuggorna.

Skådeplatsen blir tio unika och enorma landskap som bygger på en kraftigt förbättrad version av den grafiska motorn från *Unreal*, men mer om den senare. Dina uppgifter för dig från de gamla ruinerna av en fallen alien-stad, genom en labyrint av underjordiska tunnlar, upp igen till den glödande ytan i en flammande vulkanisk värld, innan du reser ut i universum ombord på ett främmande rymdskepp. Fantasin har fått fria tyglar hos spelutvecklarna.

Grymma motståndare

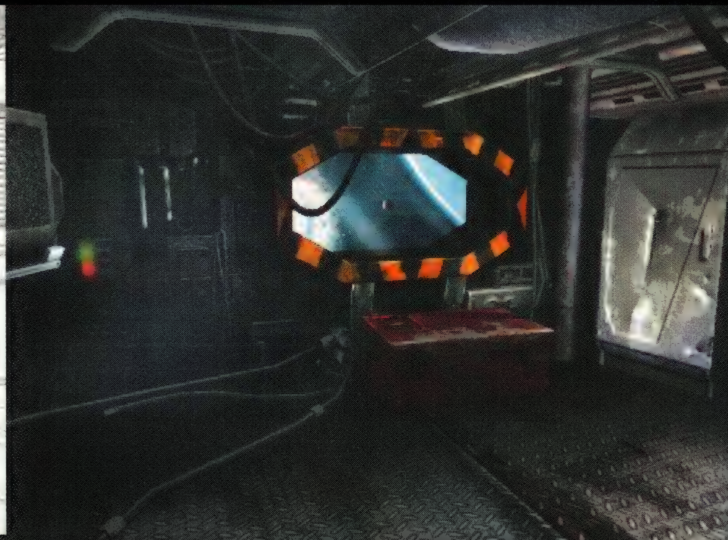
Bland de 24 olika fienderna som står mellan dig och den intergalaktiska freden är bara Skaarj tillbaka från



PETNOGA "I en viss utsträckning blir omgivningarna lika viktiga som karaktärerna för historiens utveckling. Därför lägger vi ned ett enormt arbete på detaljerna, som ska få spelarnas rymdskepp och de olika världarna att kännas realistiska," förklarar den ansvarige för utvecklingen av *Unreal 2* hos Legend Entertainment, Mike Verdu.

SAMMA TID, SAMMA PLATS *UNREAL 2* utspelas i samma universum och tidsålder som originalet, men har en ny huvudperson och över 20 nya raser.





CABIN FEVER Rymdskeppet Atlantis är basen för dina uppdrag. Efter varje uppgift återvänder du till detta rum för en debriefing och få ny utrustning.



det ursprungliga *Unreal*. De så kallade Striders är de mest intressanta av de nya motståndarna. Om du möter en enstaka Strider så kommer du nog att rynka på näsan, ja kanske till och med känna medlidande med den deformerade varelsen innan du utan problem skjuter ihjäl den Men om du springer på en sammanväxt flock (en Strider Villain) av de fula djävlarna, som i det tillståndet kan odla egna vapen och sköldar, får du snabbt dina fiskar varma.

Och det kan gå riktigt illa om du ställs mot en flock Strider Villains som samlats till den enorma och i det närmaste oövervinnerliga varelsen Strider Nemesis, som kan bygga sina egna försvar. Om du försöker fly så kan de förfölja dig även genom små öppningar och smala gångar genom att först bryta ned och därefter bygga upp sig själva igen.

Om det inte är illa nog så kan du också se fram emot att möta de så kallade N-varelserna. Det är transdimensionella och allsmäktiga varelser som kan vara på tusen olika platser, i både tid och rymd, samtidigt. Teoretiskt sett finns det bara tre av de här N-typerna, men när du är i strid så känns det som om du möter flera tusen av dem på en gång. Och för att göra din uppgift extra svår så är det dessutom omöjligt att döda en N, då även en fullträff bara kan tömma den på en minimal mängd energi som snabbt byggs upp igen.

Du ställs dock också inför mer mänskliga motståndare, till en början är det ett antal halvkorkade och sparsamt beväpnade marinsoldater och mot slutet tungt bepansrade och vältränade cybernetiska krigare.

Din vapenarsenal kommer att omfatta 15 dödsbringande vapen som alla har flera olika funktioner. Granatkastaren är ett bra exempel, den kan avfyra brandbomber, fragmentationsgranater, giftgas, rök, elektriska laddningar och bedövande granater, som alla kan programmeras att detonera när de träffar eller att sprida laddningen över ett större område.

Takkran är ett annat påhittigt vapen som släpper lös en flock små jakt-drones som kan jaga fienden eller skapa en beskyddande sköld omkring dig. Om det låter för humant för dig ska du också kunna använda igelkanonen (Leech Gun) som avfyrar ett antal blodsugande iglar mot din stackars motståndare och långsamt tömmer honom på energi. Till detta kommer ett större urval av mer traditionella vapen som eldkastare, maskingevär och krypskyttegevär, så att även den mest blodtörstige action-freak ska bli tillfredsställd.

Grafisk revolution

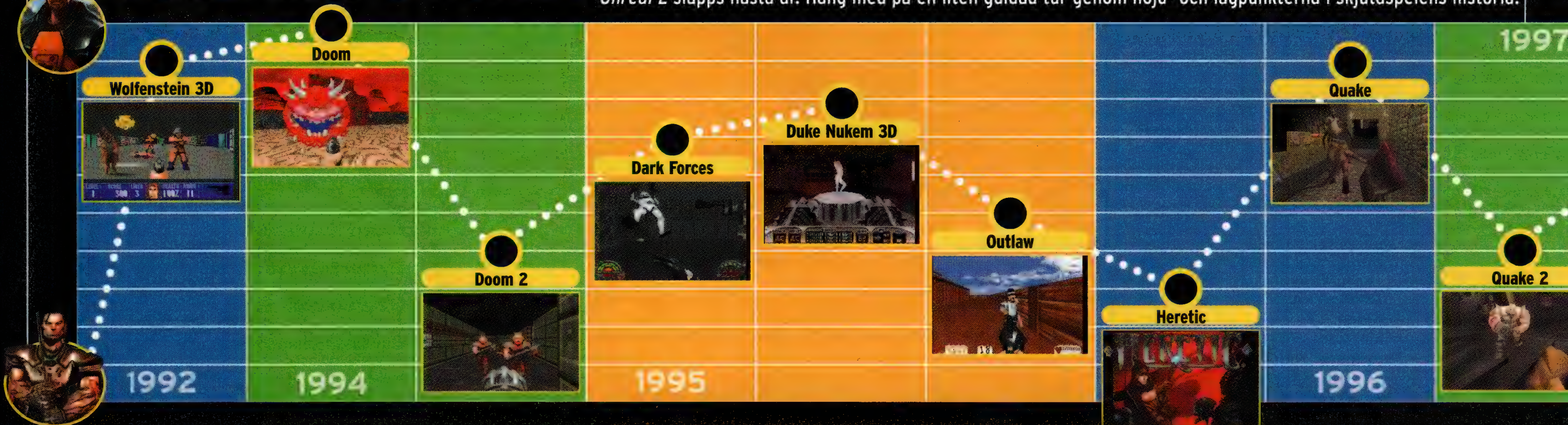
Den absolut största nyheten finns dock på den tekniska sidan med en grafik som blir snyggare och mer detaljerad än någonsin tidigare. Mike Verdu från Legend Entertainment, som är ansvarig för utvecklingen av *Unreal 2*, förklarade för oss exakt vad den potenta grafiska motorn ska kunna klara:

"Vi kan nu bygga upp enorma och vackra utomhusmiljöer som sträcker sig över åtskilliga virtuella kilometer, som komplettering till de flotta inomhusmiljöerna som alltid har varit *Unreals* styrka. Och samtidigt kan vi skapa inomhusarenor, karaktärer och objekt som består av tio gånger så många polygoner (grafiska byggstenar, reds anm) som tidigare."

Det avancerade partikelsystemet som den nya grafiska motorn

HÄRJARHISTORIA

Efter en viss avmattning på sista tiden ser det nu ut som om skjutaspelen är på väg mot en ny storhetstid när *Unreal 2* släpps nästa år. Häng med på en liten guidad tur genom höjd- och lågpunkterna i skjutaspelens historia.



använder betyder också att *Unreal 2* kommer att kunna simulera rök, eld, vädereffekter, splittrande glas och fladdrande kläder och hår på ett mer realistiskt sätt än någonsin tidigare. Enligt Mike Verdu ska grafiken också bjuda på oöverträffad ansiktsanimering och ett helt nytt skelettuppbyggt animeringssystem som betyder att även avancerade rörelser kan utföras i ett halsbrytande tempo.

Online-äventyr

Multiplayer-delen av spelet blir en kraftigt utvidgad version av *Unreal Tournament*. Förutom de 25 single player-uppdragen kan du också kasta dig ut i tre turneringar med en rad multiplayer-kamper, antingen via Nätet eller mot en rad ovanligt kompetenta bots (datorstyrda krigare).

Spelmöjligheterna ska omfatta både klassiker som CTF (capture the flag), last man standing, deathmatch och team deathmatch plus en eller flera helt nya, men ännu inte specificerade, spelvarianter.

Till att börja med väljer du från en av tre karaktärsklasser, som har betydelse för hur snabb, bepansrad och beväpnad din karaktär blir, liksom det bestämmer vilka speciella förmågor du har. Om du ska hysa någon förhoppning om att härska i cyberspace krävs det att du kan koordinera de tre typerna av karaktärer, dels de vanliga stridstrupperna (grunts), transporttrupperna (techs), som sörjer för nya försörjningar av vapen och ammunition, och specialtrupperna (spooks), som är särskilt lämpade för att smyga sig in bakom fiendens linjer och skjuta dem med sina krypskyttegevär. På vägen får varje lag möjlighet att utveckla nya vapen som t ex kraftsköldar, automatiska vakttorn, sensorer och spejare, om alltså techerna är duktiga nog.

Om *Unreal 2* kan leva upp till de storslagna löftena så handlar det om en riktig spelrevolution när spelet väl släpps i butikerna. Så det är lika bra att du redan nu börjar att spara pengar och aggressioner, och gör dig redo för en omgång overklig action av en annan värld.

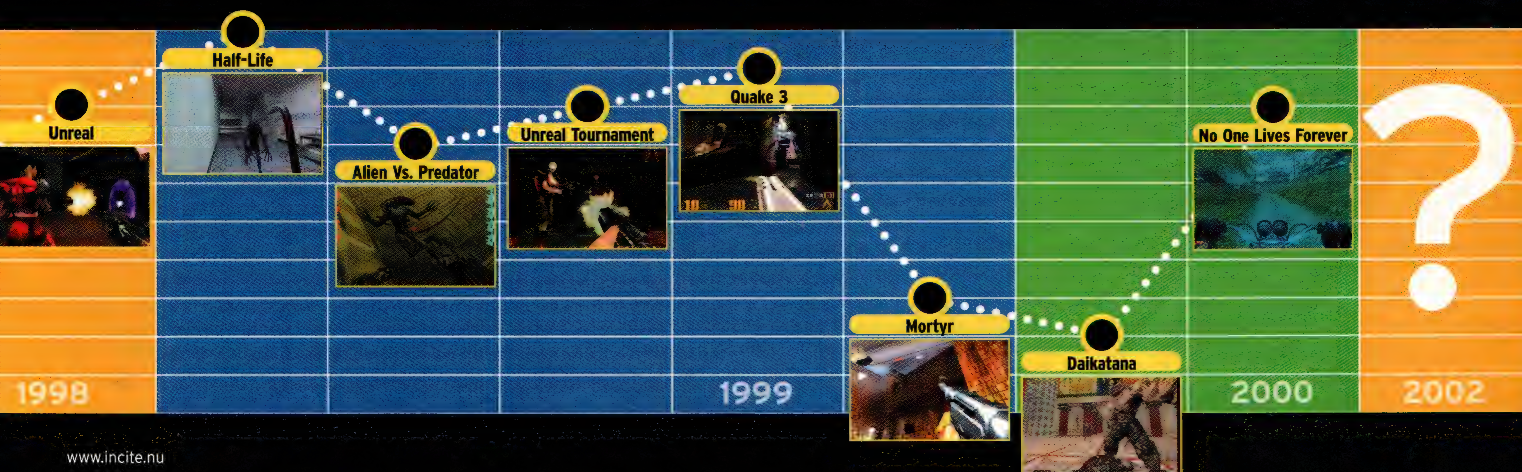
LEVANDE KRIGARE



En stor del av den grafiska magin i *Unreal 2* har möjliggjorts genom användningen av DirectX 8.0. Nästa års stora skjutaspel blir det första som utnyttjar den senaste versionen av den grafiska drivrutinen fullt ut. Det viktigaste i sammanhanget är att 8.0-versionen ger programmerarna större kontroll över de grafiska byggstenarna, vertex och pixels. Vertex gör det möjligt att styra spelfigurernas kropps- och ansiktsrörelser, medan pixels betyder att man bättre kan bygga upp landskapen i skikt och därmed göra dem mer realistiska att förflytta sig igenom. Tim Sweeney, grafiker från Epic Games, förklarar: "Vi arbetar på en del extremt coola effekter, som bygger på pixelstyrningen i DirectX. Effekter, som är utformade för X-Box och Nvidias NV20 (ett grafikchip för PC som just har satts i produktion, reds anm)." Det låter tekniskt, men i praktiken ger DirectX 8.0 en hittills aldrig skådad realism på datorskärmen.

PÅHITTIGHET Under arbetet med att skapa de olika motståndarna i *Unreal 2* har Legend verkligen låtit fantasin få fritt spelrum.

SNICK-SNACK "Det nya realtidssamtalssystemet betyder att spelaren blir tvungen att inte bara välja mellan en rad olika svarsmöjligheter, utan också måste bestämma sig för hur snabbt man ska svara. Det kommer att ge en större känsla av att man är en del av handlingen," förklarar Mike Verdu.



■ Producent: **Electronic Arts** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Sommaren 2001** ■ **www.motorcityonline.com**

Need *for* Speed MOTOR CITY

GENRE Online racing

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY blir det första racingspelet som bara kan spelas på Internet. Det utspelas på den tid då bilarna hade åtta cylindrar, körde fyra kilometer på en liter och vägde två ton

I KORTHET

NFS: Motor City är baserat på en ny grafisk motor som är uppbyggd från grunden.

Varför använder man inte Porsche 2000 som grund?

På grund av de speciella kraven på ett online-spel har EA valt att börja från början. Det skulle vara för komplicerat att bygga om *Porsche 2000*.

Finns det ingen single player alls?

Nej.

Kommer det inte att hacka när man spelar via modem?

Vi känner inte till minimikraven för modem, men det skulle vara sinnessjukt att göra ett online-spel som bara kan spelas via en fast Internet-uppkoppling ...

***Need for Speed: Motor City* blir mer än ett racingspel där du kör en tuff bil från A till B. Planen är att skapa en *community* på Internet med en daglig tidning, realtidsauktioner för särskilt intressanta bilar och möjlighet att utmana andra förare utan att exakt veta vad de har under motorhuven.**

Av Steen Bachmann

För kännare av serien har *Motor City* två intressanta nyheter: För första gången ska man bara kunna spela på Internet, och för första gången dyker det upp element av rollspel i serien. Bara lugn, du kommer inte att kämpa mot monster bakom ratten på en Corvette eller kasta besvärjelser mitt under en handbromsvändning i en Trans Am, men för att få en karriär i *Motor City* blir det nödvändigt att skapa en karaktär med namn, foto, egenskaper, styrkor, svagheter osv. Du är denna karaktär varje gång du chattar om stigande reservdelspriser på Chevy av årgång 1950, diskuterar resultatet av helgens lopp eller utmanar en hot rod-klan på dragracing.

Motor City produceras av samma team som stod bakom "polisspelen" *Need for Speed 3* och *4*. Båda dessa spel har stora och aktiva *communities* på nätet med utveckling av nya bilar, banor och andra tillbehör, så *Motor City* är säkert en bra bas.

Autentiska reservdelar

Det ska finnas omkring 50 General Motors- och Ford-bilar och mer än 1 000 autentiska reservdelar att välja mellan, och allt är modellerat efter de verkliga förebilderna. Efter spelets utgivning ska det ständigt dyka upp ytterligare bilar som ska kunna downloadas gratis.



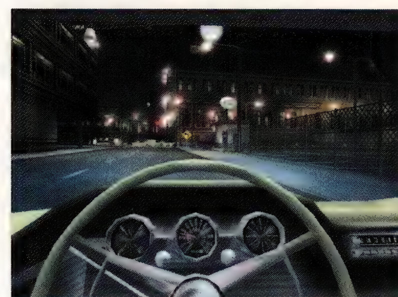
KARAKTÄRER Man kan se fakta som ranking, penningvinster och poäng för de andra förarna.

Som i de två senaste Need for Speed-spelen skapar man en karriär genom att tjäna ihop prispengar. Man kan spara ihop till en ny bil eller välja att använda pengarna på teknisk och kosmetisk finjustering, t ex större motorer, racing-drivaxlar, sänkt chassi, häftiga målningsarbeten, personliga nummerplåtar och överdimensionerade framspoilers.

PERSONLIG STYLING Det blir möjligt att bygga, måla och finjustera sin egen bil som i *NFS: Porsche 2000*.



STÄNGDA BANOR Som i *Midtown Madness* ska man kunna duellera man mot man på stängda storstadsbanor.



NATTRACE 400 hk och ett öde industriområde ...



FINNS PÅ CD:N
Video finns på *incite*-cd:n.

STUNTBANA Även om *Motor City* tillhör Need for Speed-familjen finns här flera element från *Midtown Madness*. Här flyger en Pontiac GTO för att få poäng på stuntbanan.

I den dagliga online-tidningen The Motor City Gazette kan man köpa och sälja bilar och gå på upptäcktsfärd på bilskroten och leta efter sällsynta reservdelar.

Spelet har två centrala spelmiljöer: *Sim World* och *Arcade Action*. I *Sim World* kan man köpa, sälja, byta och finjustera bilar. Man tävlar i sin egen hot rod eller muskelbil på ett urval av stadsbanor, landsvägar, racerbanor och dragracingbanor. Det är pengar som priser och spelarna kan använda sina intjänade prispengar för att köpa nya bilar eller delar.

Arcade Action är mer enkelt och har ingen ekonomi- eller garagedel. Här loggar man in, väljer en bil och en bana och kör ett race direkt. Nybörjare i *Motor City* dirigeras automatiskt till området omkring *EZ Street*, där de kan träna körteknik och lära känna sina bilar tillsammans med andra nybörjare utan att få storstryk av mer erfarna förare. *Arcade Action* har ett urval av street-, pro- och dragrace-banor, och här finns också ett *stuntracing-mode* med hopp och hinder. Alla bilar och banor är optimerade för häftiga arkadlopp i motsats till *Sim World*, som lägger vikt vid realistiska körupplevelser.

Sim World och *Arcade Action* kommer båda att få officiella tävlingar för klubbar, klaner och individuella förare, och namnen på de aktuella vinnarna ska ställas ut i varje banas lobby.

Dagstidningen

I den dagliga online-tidningen *The Motor City Gazette* kan man köpa och sälja bilar och gå på upptäcktsfärd hos bilskroten för att t ex se om man kan hitta sällsynta delar till en Ford Mercury Coupe 1949, som är alldeles för dyr hos den auktoriserade reservdelsförsäljaren. Ekonomin i spelet ska byggas på utbud och efterfrågan, så man kan inte bara köpa allt som man har lust till.

I tidningen kan man också skriva läsarbrev om t ex körteknik för särskilt svåra banor eller kommentera aktuella resultat. Här kan man också delta i realtidsauktioner med de allra coolaste och mest attraktiva bilarna.

I april ska en omfattande beta-test med flera tusen deltagare påbörjas och om allt går enligt planerna ska spelet sedan släppas någon gång under sommaren.

Electronic Arts har köpt rättigheterna till bilar från General Motors och Ford från 1930-75. Här är några av V8-orna i *Motor City*.


Ford Mercury Coupe 1949


Chevrolet Bel Air 1959


Chevrolet Corvette 1963


Ford Mustang 1964


Buick Century 1954

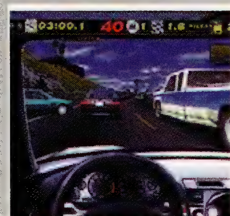

Chevrolet Chevelle 1967


Pontiac GTO 1969


Pontiac Firebird 1973

KLASSIKERNA

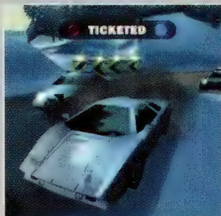
Spelar du datorspel har du någon gång spelat Need for Speed. Här är hela serien ...



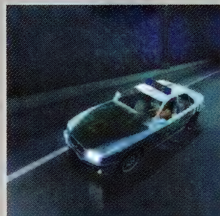
THE NEED FOR SPEED
KÄNNETECKEN: Arkadracing i 3D med en suverän fartkänsla.
ÅR: 1996.



NEED FOR SPEED 2
KÄNNETECKEN: Succé-artad fortsättning, särskilt i 3dfx-versionen.
ÅR: 1997.



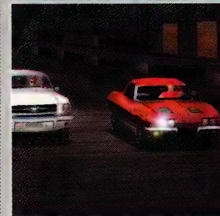
NEED FOR SPEED 3
KÄNNETECKEN: Bländande snygg grafik, aggressiva snutar.
ÅR: 1998.



NEED FOR SPEED 4
KÄNNETECKEN Fortsättning på trean, nytt karriärläge.
ÅR: 1999.



NFS: PORSCHE 2000
KÄNNETECKEN: Samtliga Porsche från 1948-2000. Seriens bästa titel.
ÅR: 2000.



NFS: MOTOR CITY
KÄNNETECKEN Den personliga stilen bevaras i online-racingspelet.
ÅR: 2001.

■ Producent: **Westwood** ■ Ugivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Sommaren** ■ **www.westwood.ea.com/games/emperor/**

KEJSERLIG STRATEGI

GENRE strategi

Dune 2 utkom 1992 och har efter hand erkänts som en klassiker, och efterföljaren kan mycket väl följa i samma spår

I januari skrev vi om *Emperor: Battle for Dune*, som verkar bli vårt unga århundrades hittills viktigaste strategispel. Här följer vi upp med en exklusiv intervju med spelets chefsutvecklare.

Av Jon Brown

Om du har känt att marken skakar under dina fötter nyligen är det inte ett jordskalv som är på väg. Det är antagligen inte heller bullret från ett förbipasserande tåg, eller efterverkningarna av en fet man som joggar förbi.

Det är snarare kraften från Westwoods kommande strategispel *Emperor: Battle for Dune*, som utkommer till sommaren. Incite PC Games talade exklusivt med chefsutvecklaren Chris Longpre om tillkomsten av det som troligtvis blir det hittills viktigaste strategispelet under 2000-talet.

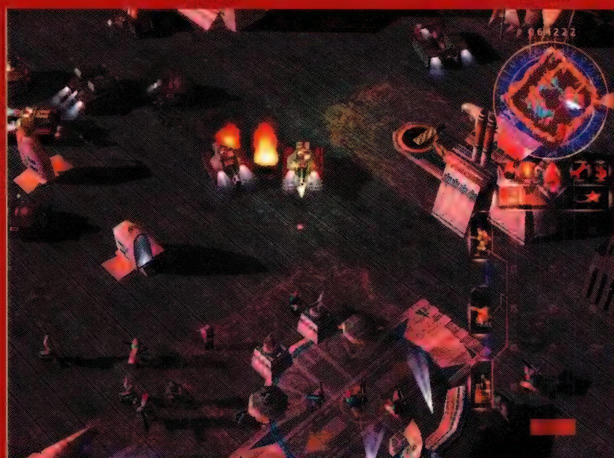
"Spelaren startar med att välja en av tre klaner att spela med, antingen Atreides, Harkonnen eller Ordos. Var och en av dessa har en unik stridsfilosofi som manifesterar sig genom deras enheter och teknologi. När spelet framskrider kan spelaren forma allianser med en eller två av de fem mindre klanerna. Allianserna är inte strikt nödvändiga för att klara av spelet, men de ger spelaren tillgång till extra enheter," förklarar Chris Longpre.

Uppdragens struktur i *Emperor* ska bli långt mer öppna än i andra strategititlar:

"I stället för att framskrida linjärt i en kampanj med fördefinierade uppdrag väljer spelaren själv hur han ska slå sig fram på planeten Arrakis. Spelaren kan utnyttja en hel del information, som exempelvis



ANNORLUNDA ARKITEKTUR *Emperor* utspelas i ett medeltida science fiction-universum på den fjärran planeten Arrakis.



NATTLIG LJUSSHOW Utvecklarna på Westwood har lyckats väldigt bra med att skapa nattlig stämning.



BLIXTEN SLÅR NED Slagen i *Emperor* kommer inte att sakna explosiva utmaningar.



TILL SKILLNAD FRÅN INNAN Terrängen är avgörande för hur du bygger din bas.

fiendens styrka i de omkringliggande territorierna och eventuella strategiska allianser mellan andra klaner. Vad angår enheter fortsätter *Emperor* i traditionen från *Red Alert 2*, vilket alltså innebär att enheterna ökar i erfarenhet (och därmed styrka) för varje slag de deltar i."

"Byggnader kan bara uppföras på klipporna. Sanden är för farlig eftersom de tunnlande sandmaskarna attraheras av larmet från stora fordon och slag. Den sortens små detaljer finns det tonvis av. Höga punkter i terrängen innebär strategiska fördelar, och man kan inte bygga sin bas där terrängen inte är jämn," säger Chris Longpre.

De enorma Shai Halud-maskarna går inte att döda – det enda försvaret är att undvika att dra till sig deras uppmärksamhet.

Och det är inte bara i single player som *Emperor* ger den åldrade *Dune*-serien en nutida prägel. Spelet innehåller två multiplayer-spel, det traditionella skirmish (mot andra människor eller mot datorn) och en spelform med samarbete, där man är två spelare om att genomföra single player-kampanjen. Via Westwood Online (WOL) kan man hitta folk att spela både med och mot, som är på ens egen nivå.

Kan du minnas första gången din Sim City blev jämnad med marken av en jordbävning? Detta förfärliga ögonblick, då tegelstenar och glas störtade mot jorden, har blivit en klassisk scen i spelens universum, och en liknande scen i *Emperor* ska framkalla samma känsla av bitterljuv vanmakt. Chris Longpre berättar:

"Det finns två slags sandmaskar på planeten Arrakis – de små maskarna som den infödda befolkningen, Fremenerna, kan kontrollera, och de jättestora maskarna som kan sluka en hel armé. Om du allierar dig med Fremenerna kan du använda deras Fedaykin-krigare, som kan rida på de fruktade sandmaskarna. Sandmasken äter då några fientliga enheter innan den dyker ned i sanden igen. De enorma Shai Halud-maskarna kan inte slås ihjäl – det enda försvaret är att undvika att dra till sig deras uppmärksamhet. Varje rörelse på sanden kan locka till sig maskarna, men tunga enheter och befästningar fungerar som magneter. Lyckligtvis blir spelaren informerad när en orm närmar sig, och han kan följa dess rörelser på kartan."

Chris Longpre är märkbart stolt över sitt spel. Och efter våra smakprov av det kommande spelet törs vi här på incite PC Games också förutsäga att *Emperor: Battle for Dune* blir en omfattande titel, kanske det nya århundradets hittills viktigaste strategititel.



NORDISK MYTOLOGI! Westwood har tydligen låtit sig inspireras av Midgårdsormen från den nordiska mytologin när de skapade monstret Sandworm.



VARIATION Landskap och byggnader varierar mycket i färg och utformning.

■ Producent: **Bohemia** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ **www.flashpoint1985.com**

FÖRFÖLJDA **KOMMUNISTER**

GENRE Action

I KORTHET

***Operation Flashpoint* är ett actionspel som utspelas i en påhittad verklighet 1985, när det kalla kriget håller på att bli skrämmande varmt. Det liknar en blandning av *Delta Force* och *Hidden and Dangerous*.**
Jag visste att det var för bra för att vara sant. Det lät nästan intressant innan du började nämna speltitlar. Innehåller spelet överhuvudtaget något originellt?
30 militärfarkoster som spelaren kan sätta sig i och styra.
Intressant.
Plus realistiskt utformade vapen från tiden omkring det kalla kriget.
Inte illa, inte illa alls. Kan man spela online?
Självklart!
Och finns det några nakna kv ...
Skärp till dig!

I ett otal filmer, spionromaner och datorspel har jakten på onda kommunister varit huvudtemat. Nu utkommer snart ännu ett actionspel med detta kalla kriget-tema: *Operation Flashpoint*



SKODA-TRANSPORT När du är allvarligt sårad kan du använda vilket fordon som helst för att undkomma. Till och med en gammal Skoda!

Vi är tillbaka i herrens år 1985. På den tiden då Bryan Adams var en ung man och Madonna en ung kvinna. Och då kommunister var något som skulle tas på allvar!

Av Jon Brown

Året är 1985. David Hasselhoff är kvinnornas favorit och Mikhail Gorbatjov har just blivit utsedd till ledare av Sovjetunionen, som är en stormakt som bör tas på allvar. En grupp upprorsmän, ledda av General Guba, är dock inte helt tillfreds med Gorbatjovs fredssträvande politik och hotar därför med att från den avlägsna ön Kolgujev spränga en hel arsenal av stulna atombomber i luften. Du är en del av en NATO-specialstyrka som skickas ut för att stoppa generalen.



GRUS I KRIGSMASKINERIET Målet med detta uppdrag är att använda en amerikansk helikopter för att stoppa en fientlig konvoj.

Operation Flashpoint är en gruppbaserad shooter. Gruppen är uppdelad i åtta funktioner i stil med *Delta Force* eller *Hidden and Dangerous*, här finns bland andra en läkare





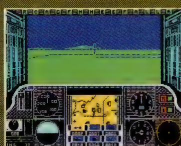
DÄR FICK DU, DIN FULING! Det är ovanligt att man kommer så tätt inpå en fientlig soldat, och det är ingen vacker syn!



DÖDA RÖDA

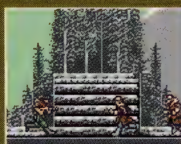
OPERATION FLASHPOINT ÄR DET SENASTE I EN LÅNG RAD AV DATORSPEL DÄR KOMMUNISTERNA ÄR "THE BAD GUYS". VI HAR KOLLAT IN TRE AV DE FÖREGÅENDE TITLARNA PÅ DETTA TEMA.

GUNSHIP



Ett antikt Commodore 64-spel där man i helikopter flög runt över Moskvas gator och mördade. Vilket man naturligtvis överhuvud taget inte kan ana på skärmbilden.

RUSH'N'ATTACK



I detta arkadspel med den listiga och spekulativa titeln var du en ensam amerikansk soldat som skickades in bakom Järnridån för att slå ihjäl kommunister.

SOVIET STRIKE



Makten i det tidigare Sovjetunionen grips av ett gäng terrorister beväpnade med atomvapen, som måste bekämpas för att skydda västvärlden.



ANVÄND STRIDSVAGN Om du inte är rädd för att smutsa ned dig kan du styra spelet bakom spakarna på en stridsvagn.

för att vårda, chaufförer till fordonen och sabotörer, som är bra på sprängämnen och handeldvapen.

En av de bästa sakerna med *Operation Flashpoint* är definitivt de 30 fordon som spelaren kan använda, från en vanlig M113-stridsvagn till den vanvettiga Scud Launcher. Och de här fordonen är inte bara rörliga pixel-klumpar som man har sett i några förstapersons-shooters; under många uppdrag krävs det faktiskt att du sätter dig i cockpit på en helikopter, en båt eller till och med en Skoda. Spelaren kan sitta i de olika fordonen antingen som skytt, passagerare eller befälhavare (i större stridsvagnar).

Liksom fordonen är alla vapen framställda efter verkliga modeller

I en tid då utvecklarna väljer det säkra före det osäkra kan *Operation Flashpoint* bli en inspirationskälla för många, även om Bohemia säkert hellre skulle sälja en miljon kopior!

från det kalla kriget, men bara den västliga arsenalen är tillgänglig till en början.

15 single player-uppdrag kanske verkar vara lite i underkant när man jämför med andra liknande titlar, men med en bra mission-editor behöver man kanske inte bekymra sig om spelets hållbarhet. Och särskilt inte när online-spelet kan innehålla upp till 100 spelare.

Några spel är ambitiösa, andra är överambitiösa. Vår enda invändning mot *Operation Flashpoint* är att spelet gapar efter för mycket. Många PC-titlar innehåller ett fordon, men *Flashpoint* har 30 enheter som alla ska ha sitt eget gränssnitt. Det låter nästan för bra för att vara sant. Men i en tid där många utvecklare väljer det säkra före det osäkra kan *Flashpoint* bli en inspiration för många, även om Bohemia säkert hellre vill sälja en miljon kopior!



UT UR LASTBILEN, POJKAR! Utvecklarna på Bohemia har fått ut mycket av dina stridskamraters AI.



STACKARS BONDLURKAR! Mycket av spelets action utspelas i och omkring (och över!) små ryska byar.

■ Producent: **Pyro Studios** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Sommaren 2001** ■ **www.eidosinteractive.com**



GENRE Strategi

Den hårtslående kommandosoldaten Butcher skulle ha varit tillbaka redan under hösten 2000, men utvecklarna på Pyro Studios håller tillbaka honom. Vi har dock haft sådan tur att vi fått tag i de senaste skärmbilderna från *Commandos 2*



Även om vi har haft tur och fått tag på nya screeenshots från det redan länge – till och med ovanligt länge – väntade *Commandos 2* har vi inte vilat på lagrarna. Nej, nej. Vi har tagit ett snack med producenten Mike Souto, som avslöjade den senaste topphemliga (!) informationen om Pyro Studios spel.

Det nya *Commandos*-spelet ska i högre grad än sin föregångare vältra sig i action, och inspirationen är hämtad från klassiska krigsfilmer som *Kellys hjältar, 12 fördömda män* och *Rädda menige Ryan.* Och faktiskt är scenen med bambuhyddorna i djungeln – som ses på bilden nederst – hämtad



TITANIC Om du tittar efter noga kan du se dykaren över vraket av det förlista fartyget.



FIENDENS SPÅR Du kan spåra fiendens patruller via hans däckavtryck i snö eller lera.



direkt från storfilmen *Bron över floden Kwai*. Det är inte heller någon tillfällighet att spelet i mycket liknar en film som i hög grad handlar om livet i en tätt sammanknuten grupp soldater.

Spelet har en mycket flexibel kamera som lekande lätt åker runt på banan, vilket ger en hög grad av spelbarhet. Det rör sig också om spelbarhet när man som krypskytt spelar med splitscreen så att man både kan överblicka lokalen eller området man befinner sig i, och vad som utspelas i kikarsiktet.

Och det är inte bara de fientliga soldaterna som är farliga. Man kan dyka ned under vattnet så att man inte syns, men det tär på ens luftreserver, och faran för hajangrepp är likaledes överhängande.

Man kommer att få möjlighet att styra många olika enheter i spelet, bland annat en ubåt, flera olika bilar, kranar och kanontorn. Det finns till synes ingen ände på den rad av interaktioner man kan utföra med omgivningarna i *Commandos 2*.

Nu har vi väntat sedan hösten på den här titeln. Allt som är kvar är att hoppas att utgivningen blir av nu i juni som utlovat.



GERILLAKRIG I DJUNGELN Denna bild är inte bara en PR-bild, det är faktiskt en skärmbild från spelet!

■ Producent: **Blue Byte Software** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Juni** ■ **www.bluebyte.net**

RUSSKI STRIDSFLYGSKI

GENRE Flygsimulator

I KORTHET

Yiihaa, gör dig klar att blåsa bort nazis från himlen över Ryssland.
Ja, hurra, ännu en komplicerad flygsimulator i en redan överfylld genre. Och så är den baserad på en rysk plåthög till stridsflygplan.
Slappna av, bara för att det handlar om stor realism betyder det inte att nybörjare inte kan vara med.
Jamen ett ryskt flygplan! Går inte de sönder innan de ens hunnit starta?
Tja, tyskarna kallade det för "Svarta döden", så det är nog bäst att du tar det på allvar. För övrigt är det bara ett av de 17 flygplanen i spelet.

Ta dig upp i luften som rysk pilot under några av de **BLODIGASTE STRIDERNA** över östfronten under andra världskriget



KOM IGEN BARA Du kan också iklä dig rollen som akterskytt om det blir för tråkigt att bara flyga planet.



KLAR FÖR ATT FÖRSTÖRA De noggrant återskapade cockpits är typiska exempel på den detaljrikedom som kommer att fylla spelet.

Stridsflygplanet IL-2 Sturmovik utgjorde ryggraden i det ryska flygvapnet under de blodiga striderna mot de tyska trupperna vid östfronten under senare delen av andra världskriget.

Av Craig Vaughan

Tyskarna fruktade det tungt beväpnade Sturmovik-planet och dess dödliga last av tunga maskingevär, bomber och raketer och gav det ett dystert öknamn, "Svarta döden".

Nu får ryssarnas dödliga favorit äntligen ett eget datorspel. I *IL-2 Sturmovik* kan spelarna välja om de ska ansluta sig till de ryska eller tyska flygstyrkorna i en rad fristående eller sammanhängande uppdrag över Östfronten från 1941 till 1945.

Man får välja mellan inte mindre än 17 stridsflygplan, däribland MiG-, IL-39-, Me-109-, och LaGG-flygplanen, en rad flygande stridsmaskiner som tack vare det realistiska simulationsarbetet får sina egna flygegenskaper. Flygplanens vitt skilda styrkor och svagheter ska öka variationen under de olika uppdragen, som bland annat kommer att omfatta eskort för eget bombflyg, luft till mark-anfall och sänkning av diverse flottenheter.

Även om det läggs stor vikt vid realismen kan nybörjarpiloter välja bort några av de mer krävande pilotuppgifterna, som att starta och landa, och de kan också "nedjustera" fysikens lagar och därmed göra spelet lättare att komma i gång med.

Tekniskt ser *IL-2 Sturmovik* ut att bli en av de snyggaste flygsimulatorerna hittills med en ohyggligt detaljerad grafik, inklusive realistiska vädereffekter och noggranna skademodeller, så att man bokstavligt talat kan se flygplanen falla i bitar i luften efter hand som de blir träffade. Det kommer också att finnas en omfattande uppdrags-editor där man kan göra sina egna uppdrag och lägga ut dem på nätet till glädje för andra flygfantaster.

Programmerarna på Blue Byte lovar dessutom att multiplayerdelen ska innehålla en online-arena, där upp till 32 spelare kan kasta sig ut i enorma luftstrider, och där man också ska kunna downloada extra uppdrag.

De exakta skademodellerna gör att man bokstavligen kan se flygplanen falla i bitar i luften efter hand som de blir träffade.



SNABBT, TA SKYDD! Slagfälten blir förvandlade till explosiva infernon när de tunga ryska bombplanen släpper sin dödsbringande last.

■ Producent: **Creative Assembly** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **I slutet på april** ■ **www.totalwar.com**

MONGOLIAN BARBEQUE

GENRE Strategi

I KORTHET

Feodaltidens Japan blir angripet av de mongoliska horderna i det officiella tillägget till *Shogun: Total War.*
Vänta ett ögonblick, min historielärare säger ju att mongolerna blev nästan utplånade av ett par tyfoner och flydde hem igen.
Ööh, det stämmer ju faktiskt, men varför låta historiska fakta stå i vägen för ett stort datorspel?
Bra argument. Vad kan jag då vänta mig av Mongol Invasion*?*
Nya enheter, ett bättre menysystem och förbättrad grafik för de som äger ett 3D-kort.
OK, jag beställer ett direkt!

500 000 BLODTÖRSTIGA MONGOLISKA KRIGARE – det är upplagt för en god portion sushi i strategispelet *Shogun: Mongol Invasion*

Strategispelet *Shogun: Total War* var ett av de mest ambitiösa spelen förra året med enorma slagfält där tusentals enheter från feodaltidens Japan rumlade fram.

Av Darren Evans

Nu håller *Shoguns* skapare, Creative Assembly, på att bli klara med ett minst lika ambitiöst tillägg. *The Mongol Invasion* väljer att skriva om historien en smula. I verkligheten blev största delen av de mongoliska styrkorna utplånade av två tyfoner innan de kunde sätta sin fot på japansk jord. Men i *Mongol Invasion* får vi möjlighet att uppleva vad som kunde ha skett om de fruktade mongoliska krigarna inte hade kommit i vägen för vädergudarna.

Utöver en rad nya enheter kan Shogun-fans se fram mot en rad förbättringar som ska göra spelet ännu mer underhållande och inte minst snyggare att se på än originalspelet.

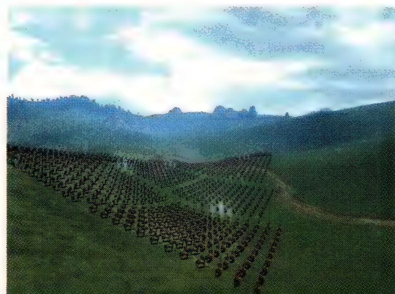
Finputsad grafik och ett mer strömlinjeformat menysystem toppar listan över förbättringar. Den mest anmärkningsvärda visuella förbättringen är de långt mer detaljerade enheterna. Det är slut med kantiga krigare och stela rörelser.

Den artificiella intelligensen har förbättrats, något som utvecklarna valde att göra efter att ett otal spelare och recensenter hade klagat över soldaternas ständiga hjärnblödningar i det ursprungliga spelet.

Det har också tillförts en rad nya historiska uppdrag, där man kan gå i några av Japans mest berömda krigares fotspår, som till exempel Oda Nobunaga och Toyotomi Hideyoshi.

De sex nya typerna av enheter omfattar bland annat de så kallade kensaierna (svärdkämpar), stridsninjas och de berömda mongoliska kavalleristerna. Samtidigt har multiplayer-avdelningen utökats med en strategisk karta och en helt ny baneditor, så att man kan göra sina egna slagfält.

Det är alltså läge för renodlad strategisk krigsföring när *Mongol Invasion* enligt planerna utkommer i slutet av denna månad.



RÄTTNING HÖGER! Arméerna blir ännu större, och det samma gäller urvalet av enheter.



INVASIONSKLAR Bungo? Det låter som en afrikansk maträtt. Det blir nästa land på vår invasionslista.



KNACK, KNACK ... Okej, om det kommer 50 000 blodtörstiga mongoler på besök, så är jag inte hemma!

■ Producent: **MASA** ■ Utgivare: **UbiSoft** ■ Utkommer: **Våren/sommaren 2001**

MER MAKT
till den fjärde statsmakten

GENRE Realtidsstrategi

I KORTHET

Conflict Zone är ett franskutvecklat strategispel i realtid, som tar avstamp i några av de väpnade konflikter som världen har upplevt under senare år.
Jaha, finns det några nyheter? Jag tycker att vi har sett flera sådana spel ...
Det nya är att medierna, liksom i Gulfkriget, får spela en viktig roll. Utan positiv presstäckning får du inte pengar till nya vapen!
Är det allt?
Nej. Vänta bara tills du upplever den artificiella intelligensen. Den kan ge dig mindervärdeskomplex!
Okej, okej, slappna av!

Fransmännen är kända för **FOTBOLL, GRODLÅR OCH FINESS**. De franska spelutvecklarna på MASA hoppas att bli kända för realtidsstrategispelet *Conflict Zone*

Hur imponerar man på de spelare som anser att spel som *Red Alert* och *War Craft* är de enda som gäller inom realtidsstrategi? Man utvecklar ett spel där medierna har stort inflytande på krigets utgång, utvecklar en överlägsen artificiell intelligens och låter spelaren koncentrera sig på de stora dragen i stället för de små detaljerna.

Av Thorstein Carlskov

Om du hör till dem som anser att journalisterna redan har för mycket makt är det nog ingen idé att du tittar på realtidsstrategispelet *Conflict Zone* från de franska utvecklarna på MASA. För redan i introsekvensen till spelet betonas det att den fjärde statsmakten spelar en särskild roll i detta spel.

Vi ser nämligen en vacker kvinnlig journalist med en mikrofon, som håller på att göra sig klar för att rapportera från en av världens brännpunkter. Plötsligt hör vi rasslandet av larvfötter, och i bakgrunden, bakom journalistens rygg, ser vi en stridsvagn komma rullande runt ett hörn. Bilden börjar att skaka och fotografen fångar två soldater i bilden, som på avstånd pekar på honom med sina gevär. I nästa sekund krossas fotografens lins av en kula som spräcker skärmen, och fotografen tar till flykten genom stadens gator, allt är kaos och kameran rullar. Man känner sig i allra högsta grad förflyttad till en krigszon.

Stark artificiell intelligens

Under själva spelet – som inte utspelas i städer, utan i stället i mer lantlig terräng – träder en reporter fram längst ned till vänster på skärmen. På äkta aggressivt CNN-manér informerar journalisten omvärlden om att du har uppfört dig som en hjälte, som har förstört fientliga styrkor eller räddat oskyldiga civilister. Eller också kan journalisten rapportera om det rakt motsatta, att du är en clown som tagit några förluster eller har råkat dödat civila av misstag.

Beroende på journalisternas rapporter stiger och faller din popularitet. Populariteten har stor betydelse för hur mycket pengar du får dig tilldelat, och hur kraftfulla vapen och enheter du får tillgång till.



ÖKENKRIG Det liknar en scen från Saddam Husseins Gulfkrig, och det är i högsta grad avsiktligt.



NATTLIGT ANFALL Anfallande flygplan kommer in över din bas på låg höjd och stiger rakt upp i luften när de har levererat sin bomblast.



ÖKENARKITEKTUR Det kämpas i närheten av ett indianskt "höghus"!

AVSLÖJANDE! Röken ringlar sig uppåt från dina styrkor i fjärran, och journalisten längst ned till vänster på skärmen är redan i full gång med att berätta för omvärlden att du har lite förluster.

Utvecklarna på MASA har inga problem med att erkänna att huvudinspirationen till *Conflict Zone* kommer från spel som *Red Alert* och *War Craft*. Men de har utvecklat en artificiell intelligens till sitt spel, som klart överträffar den som man finner i ovan nämnda spel. Dina enheter springer inte omkring som huvudlösa hönor, de uppför sig nästan precis som du vill att de ska. Du kan nämligen ge order att reagera på tre olika sätt. "Strict" betyder att de utför en order exakt, utan att tänka på de eventuella konsekvenserna. "Defensive" betyder att styrkorna bara öppnar eld om de själva blir beskjutna och annars håller sig så långt bort från konflikter som det över huvud taget är möjligt. Slutligen kan du beordra dina styrkor att vara "Aggressive", varefter de kastar sig över den första fiende som de får syn på.

Fiendens styrkor är naturligtvis också mycket listigare än vad man normalt ser i genren, så det tar lite tid innan man kan klara det första och – enligt utvecklarna – relativt lätta uppdraget i kampanjen.

De fyra generalerna

Många realtidsstrategispel har tidigare lidit av felet att spelaren måste bekymra sig om minsta lilla händelse och att man därför förlorar överblicken under de svårare uppdragen. I *Conflict Zone* har man löst detta problem genom att spelaren blir tilldelad fyra generaler som han kan använda för att utföra mindre taktiskt krävande uppgifter, som exempelvis att erövra en höjd eller evakuera civila. Varje general har sin egen spelstil, så du kan exempelvis använda den aggressive generalen för att anfalla, och låta den defensivt orienterade generalen försvara basen. På så vis får spelaren frihet att sväva över hela stridszonen och verkligen koncentrera sig på de överordnade taktiska aspekterna.

Hjältar och skurkar

Om man inte lär av historien är man dömd att upprepa den. Så lyder ordspråket. Här är några historiska strateger vars öde realtidsspelarna därute kanske kan lära sig något av ...



NAPOLEON BONAPARTE

Kanske den mest kända av alla strateger. Napoleon blev utnämnd till general redan som 24-åring och grep makten i Frankrike när han var 30. Erövrade det mesta av Europa, inklusive Ryssland, innan allt kollapsade. Dog nedbruten och förödmjukad i exil på ön St Helena.



ERWIN ROMMEL

Hitlers befälhavande general i Nordafrika under andra världskriget. Rommel, också kallad "Ökenräven", drev de engelska och amerikanska styrkorna till vansinne med sitt taktiska geni, innan hans styrkor mötte sitt öde vid el-Alamein, där de besegrades av Montgomerys styrkor.



NORMAN SCHWARZKOPF

Den amerikanske generalen som lyckades hålla huvudet kallt under Gulfkriget, då Saddam Hussein överföll och erövrade Kuwait, vars territorium han ansåg sig ha historisk rätt till. Schwarzkopf kastade ut Saddam ur av den lilla ökenstaten och blev därmed folkhjälte i både USA och Kuwait.

Producent: **Infogrames** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ **www.uk.infogrames.com**

UEFA CHALLENGE

GENRE Sport

I KORTHET

Glöm ditt *FIFA* och glöm ditt *Championship Manager*, det här är i alla avseenden det mest realistiska fotbollsspelet någonsin.

Okej, okej, ta det lite lugnt nu. Vi har aldrig hört om något liknande förut, och det är nog för att det är rent struntprat. Vad innehåller spelet?

Koncentrerade taktiska möjligheter, en säsongspelform med både upp- och nedflyttning, alla vädereffekter och små hemligheter som du får tillgång till efter att ha vunnit en turnering.

Inte så illa, men det är väl bara prat. I pressmeddelandet står det att Luis Figo är känd för att ha gjort reklam för spelet. Är han inte snarare känd som världens dyraste fotbollsspelare?

Ett managerspel som kombinerar de bästa delarna från *FIFA* och *Championship Manager*? Så presenterar Infogrames sitt nya *UEFA Challenge*. Det måste vi se!



HEY, DWIGHT! Bollen ligger bakom dig, Dwight! Titta bakom dig!



VÄRLDENS DYRASTE STRÄCKTA VRIST Luis Figo lurar hela Paris Saint Germain-försvaret med en liten fint och ställer målvakten chanslös med ett skott hårt som granit.

Trots att Electronic Arts *FIFA*-serie drar in enorma summor finns det faktiskt inga andra seriösa fotbollssimulationer för PC:n. Det kommer kanske det franskutvecklade *FIFA Challenge* att ändra på.

Av Jonathan Todd

Fransmännen har i de senaste mästerskapen visat att de kan spela drömfotboll, ja faktiskt är de i en klass helt för sig själva. Men kan de också göra fotbollsspel för PC:n? Vi har kollat upp det.

Föga överraskande har Infogrames varit tvungna att köpa rättigheterna till namnen på topplag, arenor och spelare, och man har på ett magiskt vis säkrat sig positiva omdömen från storspelare som Luis Figo, Dwight Yorke och Kevin Philips. Dock är det vissa klubbar som, liksom i Infogrames *UEFA Manager 2000*, har blivit förkortningar. Vem har till exempel hört talas om en klubb som bara heter Aston?

Management och taktik har hittills varit ett förbisett område hos de mer arkadliknande fotbollsspelen, men med *Championship Managers* enorma framgångar har dessa aspekter blivit intressanta även för arkadspelen. I *UEFA Challenge* får spelarna 13 olika styrketal och dessutom finns en uppsjö av taktiska möjligheter när det gäller formationer och spelarnas inställning.

Men i slutändan är det ändå händelserna på planen som räknas, och det första intrycket av spelet (som enligt Infogrames är färdigt till 70 procent) fick oss inte direkt att trilla av stolen. På det grafiska området är spelet okej, även om vi blir besvikna när vi får höra att PS2-versionen får unika tillägg som ansiktsuttryck och realistiskt animerade åskådare. Men spelets största problem är dock helt enkelt att det bleknar i jämförelse med *FIFA*. Det är inte mycket sämre, men irritationsmomenten är så många att de förstör ett potentiellt underhållande spel. Exempelvis rullar bollen inte realistiskt, den stannar ofta tvärt, som om det var vattenpölar på plan. Styrningen av spelarna är inte heller bra och det är i stort sett omöjligt att göra mål på mer än ett sätt, eftersom målvakterna gör fantastiska räddningar. Det finns massor av snygga idéer, men alltså också en del ojämnheter som måste putsas.



SPEKTAKULÄR TÅFJUTT När Sonny Anderson sparkar så makalöst som här borde väl inte skottet likna en halvduffad passning ...?

■ Producent: **Microforte** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Maj** ■ **www.interplay.com/falloutbos/**

ÖRFILAR I ATOMHELVETET

GENRE Rollspel/adventure

I KORTHET

Använd en bortglömd teknologi för att övervinna en mäktig fiende i Fallouts välkända universum.
Yes, då måste det vara frågan om Fallout 3, *eller? Berätta mer för oss.*
Nix, det är inte *Fallout* 3 vi talar om, det måste du vänta på. Det här är ett helt annat spel med större tonvikt på strid och strategi än på rollspel.
Nå, vad ska vi rollspelsfans göra då?
Ta det lugnt, det finns fortfarande en del rollspelselement i spelet. Stridsdelen har bara blivit rejält förbättrad.

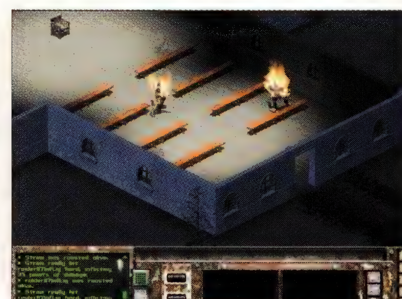
Ladda upp för en hård kamp genom ett skoningslöst helvete efter atomkriget i det lagbaserade strategispelet **FALLOUT TACTICS.** En dröm för alla Mad Max-wannabes



TOTAL VANDALISM De våldsamma striderna lämnar blodiga spår i *Fallout Tactics.*



VI HAR DET, ÅÅH ... Så kan det gå när gästerna på den lokala karaokebaren sjunger falskt.



BRA GLÖD I GRILLEN Med en eldkastare kan dina motståndare få det hett om öronen.

Föreställ dig en blandning av *Mad Max* och *Baldur's Gate 2* så får du en liten aning om vad som väntar dig i *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel.*

Av Darren Evans

Det är programmerarna från australiensiska Microforte som håller på att slutföra det tredje spelet i Fallout-serien, som i och med att det första spelet utkom 1997 var med om att blåsa nytt liv i den slumrande rollspelsgenren.

Men det är inte alls frågan om ett *Fallout 3*. Stridsdelen bakom *Fallout 1* och *2:s* rollspels-gameplay var så populär att man har tagit den naturliga konsekvensen och använt den som bakgrund för det nya spelet.

Brotherhood of Steel är i grund och botten ett actionpräglat tillskott till Fallout-serien, där du ska kunna välja att spela antingen i realtid eller turbaserat, medan du styr dina soldater i deras försök att bekämpa de många kriminella gäng som härjar bland de sorgliga resterna av befolkningen.

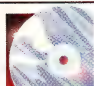
Historien byggs upp kring en rad olika uppdrag, och fans av de ursprungliga Fallout-spelen kommer, särskilt om man väljer att använda spelets turn-baserade gameplay, att kunna känna igen den enkla styrningen av trupperna i stridssekvenserna, där man med några få klick kontrollerar deras handlingar och rörelser.

Även om tonvikten uppenbarligen lagts på den mer actionfyllda delen av spelet kommer det också att finnas en rejäl portion rollspel. Var och en av dina lagmedlemmar har sina särskilda kännetecken och förmågor, vilka växer efter hand som du tar dig genom spelet. Du erhåller sålunda ett antal poäng som t ex kan användas för att förbättra din karaktärs förmåga att röra sig ljudlöst, strida eller generella fysiska styrka.

Grafiskt utnyttjar *Fallout Tactics* samma isometriska synvinkel som de ursprungliga spelen. Det har tydligen inte gjorts några försök att fylla Fallouts universum med 3D-effekter, vilket kan kännas som en besvikelse. I gengäld ser spelets gameplay, i de uppdrag som vi för tillfället har provat här på redaktionen, ut att bli så underhållande och lättillgängligt att det förhoppningsvis kan uppväga de tekniska bristerna.



HAR DU KÖRKORT? Förutom strider till fots får du möjlighet att använda en rad förstörelsebringande fordon.



FINNS PÅ CD:N
Se videon från *Undying* som finns på *incite*-CD:n.



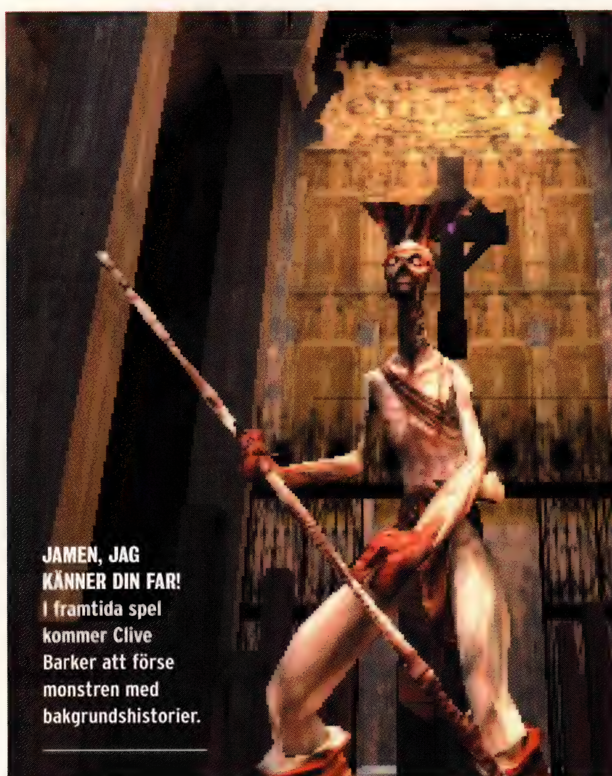
BLODIG FANTASI
Han ser egentligen förtroendeingivande ut, men Clive Barker kan med ett penndrag skrämma livet ur vem som helst.

DET SKA VARA ROLIGT ATT DÖ

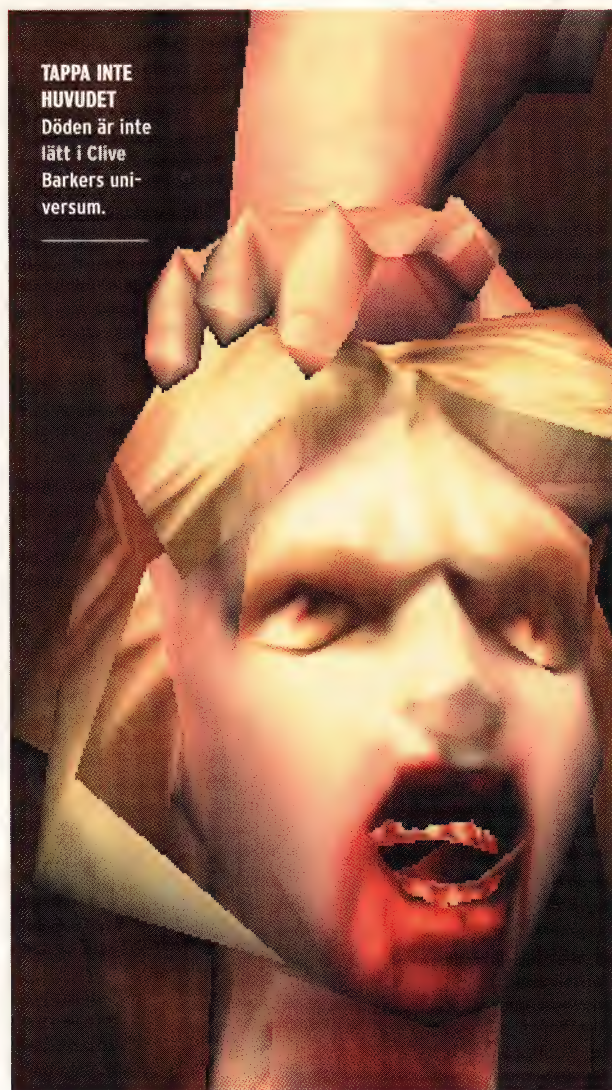
AV Jesper Melgaard

Clive Barker har med sina böcker och filmer spridit **RYSNINGAR** omkring sig i åratal. Nu är han aktuell med actionspelet *Undying*, som vi recenserar på annan plats i tidningen. Här får du en intervju med häxmästaren själv.

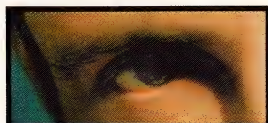
"Det hade varit häftigt att smyga runt som monster på jakt efter nya offer."



JAMEN, JAG KÄNNER DIN FAR! I framtida spel kommer Clive Barker att förse monstren med bakgrundshistorier.



TAPPA INTE HUVUDET Döden är inte lätt i Clive Barkers universum.



Han har gjort den ena blodiga kultskräckisen efter den andra, och ofta har han själv också regisserat. Han har skrivit en lång rad lika bloddrypande romaner som har toppat bestseller-listorna över hela världen. Och nu är det så datorfolkets tur att bli indragna i hans dystra universum, där demoner och andra ockulta varelser är på konstant jakt efter nya friska själar.

Namnet är Clive Barker och han är mannen bakom det nya skräck-actionspelet *Undying.* Vi talade med honom om hans nya karriär som spelskapare och hans skräckinjagande framtidsplaner.

Hur blev du inblandad i arbetet med* Undying*?

Tja, min bror arbetade för några år sedan för en spelfirma som hette Psygnosis, så jag tittade lite över hans axel och började så smått att bli fascinerad av spelvärlden. Jag kände dock inte att de tekniska möjligheterna vid den tidpunkten var avancerade nog för att jag skulle kunna göra den typ av spel som jag ville.



Så gick det några år och så en dag kom Electronic Arts och frågade mig om jag inte ville hjälpa dem med deras nyaste spel, ett skräck-actionspel, som de inte riktigt fick ordning på. Så jag tog chansen och slog till.

Hur mycket egen kontroll hade du under utvecklingen av* Undying*?

Total kontroll! Jag kunde lägga in mitt veto om jag inte gillade något. En av de första regler man lär sig när man gör skräckfilmer, böcker eller spel är att folk ska ha en huvudperson som de kan identifiera sig med och bekymra sig om. Killen från EA hade byggt upp hela spelet omkring en skäggig baron vid namn Magnus Wolfrum. Så jag frågade dem: "Helt ärligt, känner ni själva någon som heter Wolfrum, och hur många av er har träffat en baron?" Vi beslutade oss för att börja om från början med att skapa en trovärdig figur, Patrick Galloway, som hade mer djup och sårbarhet, så att han är trovärdig genom hela spelet.

Är det svårare att få folk att bry sig om en datorskapad figur än t ex huvudpersonen i en film?

Ja, helt klart. I en film har du två timmar där du kan arbeta koncentrerat med att påverka och bearbeta folks reaktioner och sympatier. Du visar bara din publik precis det som du vill att de ska se, och styr på så vis också vad de känner, oavsett om det är rädsla, oro eller till och med hat. Det är en intensiv form av tvåvägskommunikation, där man som regissör sitter med all makt.

Det är mycket svårare att uppnå denna totala form av kontroll när det gäller ett datorspel som t ex *Undying*, där spelaren själv har stort inflytande på vad som kommer att hända på skärmen.

När man dör i* Undying *flyger kroppsdelar i alla riktningar, var det din idé att det skulle vara så?

Ja, det var det egentligen. Jag tycker att det i många actionspel har funnits en tendens till att det är för lätt och smärtfritt att dö, det har inga konsekvenser. Så i *Undying* ville vi se till att spelarna upplevde skräcken när de mötte sitt slut, döden skulle inte vara en lätt utväg.

Det var inte något som vi gjorde för att vara speciellt moraliska eller undervisa spelarna i konsekvenserna av sina handlingar, utan snarare ett försök att få dem att hoppa till i stolen av rädsla när deras karaktär får huvudet avslitet i spelet.

Vari ligger fascinationen med att göra datorspel?

Det är först och främst att du har 40 timmar på dig att berätta en historia. Det är ta mig tusan en befrielse att ha den möjligheten, och det är långt mer än man har när man skriver en roman eller gör en film. Det finns verkligen plats att breda ut sig.

Det är min övertygelse att datorspel är en ny konstform med enorma möjligheter som kommer att utvecklas under kommande år. Det kommer säkert också att betyda att långt fler historier skrivs direkt för spelmediet i stället för till böcker och filmer. Jag kan också märka på mig själv att jag har fått blodad tand. Jag vill hemskt gärna vara mannen som skriver datorspelens Moby Dick eller Oliver Twist. Och om jag inte gör det vill jag åtminstone vara i livet när det händer.

Råkade du också ut för begränsningar när ni jobbade med spelet?

Ja, massor. Först och främst så är det ju fortfarande en värld som är under utveckling. De tekniska möjligheterna växer visserligen hela tiden, men det fanns fortfarande mycket som vi inte kunde göra.

Jag kunde t ex önska att det hade varit möjligt att ge karaktärernas ansikten lite fler nyanser och uttryck så att man bättre skulle kunna uttrycka deras känslor. Men vi kom en bra bit på väg, och Patrick Galloway blev också långt mer nyanserad än sin föregångare Wolfrum.

Jag tycker att vi lyckades bryta några av de regler som actionspelen normalt följer. *Undying* är ett personbaserat spel, och mysterierna som folk ska lösa är inte så lätta. Spelaren tvingas att tänka lite, vilket enligt mig ger spelet större djup och gör det roligare att spela. Samtidigt lockas man sakta, men säkert in i en fälla där den ockulta dysterheten hela tiden hänger i luften. Det är förbaskat underhållande, och jag hoppas redan på att vi ska få göra en andra del.

En andra del? Är det något som ni redan har börjat med?

Eh, vi har inte börjat med själva programmeringsarbetet, det måste vi nog vänta någon månads tid med, så att vi kan se hur det första spelet klarar sig. Jag vill inte heller gärna skruva upp mina förväntningar för högt, då blir det bara fel, men jag har några idéer som jag skulle vilja pröva någon gång i framtiden.

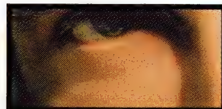
Kan du ge några exempel?

Ja, jag vill t ex gärna bereda plats för ännu fler karaktärer med mer utvecklad bakgrundshistoria, som spelarna kan engagera sig i.

Monstren tycker jag t ex är bland de mest intressanta, och ändå mest förbisedda skapelserna, för var kommer de ifrån, och varför har de hamnat här? Så dem kunde jag gott tänka mig att förse med sina egna bakgrundshistorier. Det kunde bli extremt coolt.

Kommer man att kunna styra något av monstren i ett kommande spel?

Ja, det är en av de idéer vi jobbar med just nu. Det kunde vara rätt häftigt att smyga runt som monster på jakt efter nya offer!



Datorspel har kritiserats för att vara för våldsamma. Är det någon fara för att våldet blir viktigare än handlingen?

I hög grad! Det kommer alltid att vara en balansgång. Du har en publik som startar sina datorer med förväntningen att bli underhållna, och då är det lätt att bara kasta en massa blodiga effekter i ansiktet på dem. Så det krävs både sinne för kvalitet och ansvarsfullhet för att göra bra spel.

Vad blir ditt nästa projekt?

För tillfället arbetar jag med den sista Hellraiser-historien, som kommer att handla om Pinheads undergång. Jag tycker att det är dags att slå ihjäl den skitstöveln.



EN KÄNSLIG HJÄLTE Spelarna kommer att sympatisera med spelets huvudperson, Patrick Galloway.



DRUIDDÖD *Undying* är fullt av dystra platser och ockulta ritualer.

BLODIGA BARKER-FILMER

HELLRAISER från 1987



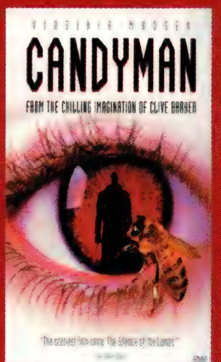
En äventyrare öppnar av misstag en port till helvetet, varefter hans flickvän måste förhandla med de så kallade Cenobiterna, som lever av andra människors smärta, med den fruktansvärde Pinhead i spetsen för att få honom fri igen.

NIGHTBREED från 1990



Ett underjordiskt samfund av utstötta mutanter försöker att undkomma en psykotisk massmördare och de så kallade normala människor som fruktar det okända, och gör allt de kan för att förgöra det som de inte förstår.

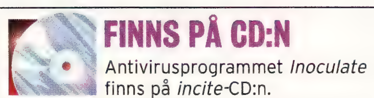
CANDYMAN från 1992



Den unge Helen Lyle väcker den legendariske Candyman, en tidigare negerslav som på sin tid blev orättvist avrättad, till liv. Varefter han börjar mörda folk med sin högerarm, där handen har ersatts av en köttkrok.

RISK FÖR SMITTA!

Det finns tyvärr en massa idioter som tycker att det är kul att förstöra andras datorer. Antivirus-programmet **INOCULATE** på *incite*-CD:n inhägnar din dator med virtuell taggtråd



TEXT Jens Munch

Den är verklig. Faran för att din dator får ett virus och efterföljande problem med hälsan är inte en väl tillrättalagd skrämselpropaganda skapad av hjärnorna bakom de många antivirusprogrammen eller en sammansvärjning av redaktörer på datortidningar med nyhetstorka. Hotet är äkta.

När du via Internet har kontakt med datorer i hela världen eller överför program från andras hårddisk till din egen via diskett eller CD, bör du vidta egna säkerhetsåtgärder. Ett datorvirus är ett litet program som är skrivet av ondsinta och elaka programmerare. Och när det lilla programmet väl ligger på din hårddisk får det din dator att göra saker som du inte har bett den om att göra.

Det kan vara allt från total katastrof till ett litet oskyldigt, men irriterande skämt. Vissa virus raderar systematiskt vissa eller alla filer på din hårddisk, medan andra är gjorda bara för att störa dig lite genom att till exempel ändra utseendet på ditt skrivbord så att du får svårt att hitta runt i din dator.

Akut smittorisk

De små farliga programmen har fått beteckningen virus, då de liksom biologins virus gör kopior av sig själva som sprider sig vidare till nästa offer så snart kontakt har upprättats. Det är precis som med djur och människor. Med kontakt uppstår oundvikligen risken för smitta.

Ett virus kan komma in på din PC så fort du låter "dörren" stå öppen, och det gör du i två situationer: När din Internet-anslutning är öppen och när du kör en diskett eller CD-ROM, där innehållet har infekterats av virus.

Du kan aldrig skydda dig till 100 % mot virusangrepp. För de illasinnade programmerarna skapar varje dag hela året runt i genomsnitt minst tio nya virus, och de stora producenterna av antivirusprogram hinner inte alltid hänga dem i hälarna.

Med följande 10 goda råd och antivirusprogrammet **Inoculate**, som ligger på den här månadens *incite*-CD får din dator ett optimalt beskydd.

1. Installera och använd ett av de stora och erkända antivirusprogrammen. Ett av de absolut bästa, Inoculate, medföljer på *incite*-CD:n.

2. Öppna aldrig en fil som du fått via e-post om du inte i förväg har fått veta vad den innehåller. Det kan vara ett virus som omedelbart sätter igång med att förstöra dina filer när/om den öppnas.

3. Håll dig till laglig software. Piratkopior är idealiska smittbärare, då det är enkelt att smyga in ett virus under en lockande täckmantel av bra gratisprogram.

4. Använd aldrig disketter om du inte vet vem som är ansvarig för innehållet. Och kör alltid ditt antivirusprogram, även om du känner avsändaren.

5. Var på din vakt och kör ditt antivirusprogram när du hämtar gratis software från Internet. Gratis produkter är ett bra gömställe för onda avsikter.

6. Uppdatera ditt antivirusprogram ofta. Virusprogrammerarna hittar hela tiden på nya sätt att smyga sig in i din dator, och därför försöker antivirusproducenterna att hänga med så gott de kan. Uppdateringar finns på producentens hemsida.

7. Webbläsaren kan ställas in för olika säkerhetsnivåer. Du kan därmed be den att göra dig uppmärksam på om en hemsidas innehåll utgör en risk för din dators hälsa. Om du har Explorer högerklickar du på ikonen på skrivbordet, väljer Egenskaper och sedan Säkerhet. Du bör under alla omständigheter aldrig ha en säkerhetsnivå lägre än "Medel".

8. Använd inte program som *Napster* och *Gnutella*, som bokstavligt talat låter hela världen söka på din hårddisk efter till exempel musikfiler. Det är ett ypperligt tillfälle för dem att lägga in virus på din dator.

9. Tro inte att du är säker bara för att du downloadar lagliga filer från en stor erkänd hemsida. Hackers kan bryta sig in på dessa hemsidor och lägga in virus som smittar din dator när du laddar hem den infekterade filen. Använd därför ditt antivirusprogram även här.

10. Kom ihåg! Du kan inte vara 100 procent säker mot virus. Så om du har några filer eller dokument som du under inga omständigheder får förlora är det nödvändigt att skapa en mapp som du tar för vana att alltid kopiera till disketter eller till en CD-ROM.

1970 florerade det första smittsamma viruset, "Creeper", på det tidiga Internet - ARPAnet. På skärmarna stod det: "I'm the Creeper. Catch me if you can." Det ledde naturligt till det första antivirusprogrammet, "Reaper", som spårade upp och förstörde alla kopior av Creeper och sedan sig själv. Nu 30 år senare härjar över 50 000 olika virus på världens datorer.


intel inside
pentium 4

ALLT DU NÅGONSIN VELAT VETA OM …

… PENTIUM 4

Pentium 4 släpptes på marknaden i november. För spelarna var det nog den mest ointressanta lanseringen av ett Intel-chip någonsin, för dagens spel körs redan utmärkt på Pentium 3 eller Athlon, så länge de sitter mellan ett potent 3D-kort och en rejäl omgång RAM.

Den återkommande lanseringen av nya processorer har traditionellt försett Intels kassa med floder av pengar, med sina löften om väsentligt förbättrade prestanda för spel. Kanske minns du hur Intel tjänade miljontals kronor när Pentium 3 lanserades som "idealisk för Internet", trots att modemhastighet och software är betydligt viktigare i det sammanhanget än maskinens beräkningskapacitet. Men hey, så fungerar ju marknadsföringen.

Intel säkrade sig också betydliga fördelar i spelvärlden vid lanseringen av Pentium MMX (200 MHz), Pentium 2 och 3, eftersom företaget betalade villiga spelutvecklare några korvören för att ge ut en uppgraderad version av redan befintliga spel med *lite* fler färger och *lite* fler detaljer, som Pentium MMX-processorn utnyttjade lite bättre än tidigare.

Den återkommande lanseringen av nya processorer har traditionellt försett Intels kassa med floder av pengar

Den dåliga nyheten för Pentium 4-lanseringen är att i nutidens spelvärld är PC:ns 3D-kort minst lika viktigt som processorn. Med en 450 MHz Pentium 2 och ett Nvidia GeForce 2 GTS-kort kan man i stort sett köra alla spel i full detaljgrad. Och varför ska man då betala en förmögenhet för en Pentium 4, som ju dessutom kräver ett extra inköp av moderkort och minne för att överhuvud taget kunna köras?

Det är också värt att överväga om det mumlande och svala mottagandet av Intels nyfödda barn kan bero på att spelarna håller på att bli tröttna på att se värdet på sina datorer halveras var sjätte månad. Om man jämför det med den nya widescreen-TV:n som du lagt 15 000 kronor på så skulle du nog ha en mycket upprörd konversation med säljaren om du sex månader efter köpet fick veta att den inte kunde visa de senaste filmerna.

Fördelar och nackdelar

Men innan vi hetsar upp oss för mycket skulle vi kanske ta en titt på vad Pentium 4-processorn kan klara av. Våra tester mot en 1,2 GHz-Athlon (DDR-moderkort) visar bara en liten förbättring i förhållande till tredje generationens processorer, som 1 GHz P3 och Athlon, men detta är bara en del av



Jon gillar verkligen online-spel, men han lyckas inte så bra i Quake …





sanningen (se diagrammet). Om vi ska vara rättvisa måste vi också nämna att inga program ännu helt kan utnyttja 1,5 GHz Pentium 4-processorns nya möjligheter. Det handlar om en helt ny design, och det tar lite tid innan spelen börjar anpassas till den. Intels ingenjörer har bland annat optimerat processorn för bildbehandling och mp3-koder, vilket dock dessvärre inte är mycket värt för den som bara ska använda sin dator för att spela på.

Quake 3: Arena körs fantastiskt bra på Pentium 4, eftersom programmeringen verkar passa den här processorn bra. Men de goda resultaten i *Quake 3: Arena* följs inte upp i andra OpenGL- och DirectX-spel.

Prisfall att vänta

Intel vet mycket väl att priset på Pentium 4-utrustning är alldeles för hög när företaget nu har testat marknaden i några månader, och priset kommer mest troligt snart att falla markant. Så om det inte råkar vara så att du har för mycket pengar bör du vänta 6-12 månader innan du köper en Pentium 4.

Enligt ett obekräftat rykte har Intel planer på att släppa en billigare 1,3 GHz-version inom kort och den oändliga kapprustningen med AMD:s Athlon lär också få ned priserna.

Pentium 4:s största handikapp är dock fortfarande den tämligen dyra infrastrukturen som processorn kräver. Om du ändå ska ut och investera så rekommenderar vi alltså att du köper en fullständig uppsättning nya komponenter. Om t ex din 300 MHz Pentium 2 med Voodoo 2-kort håller på att halka hopplöst efter när du kör nyare spel är det värt att

Enligt ett obekräftat rykte har Intel planer på att släppa en billigare 1,3 GHz-version inom kort

fundera på att köpa helt nya grejer, och kanske bara spara musen, bildskärmen och tangentbordet från ditt gamla system. Du kan också köpa ett



Vår vän tänker bittra tankar ...



Jon försöker bara en gång till i sitt älskade online-Quake ...

Jon får plötsligt goda råd från Snygga Sanna ...



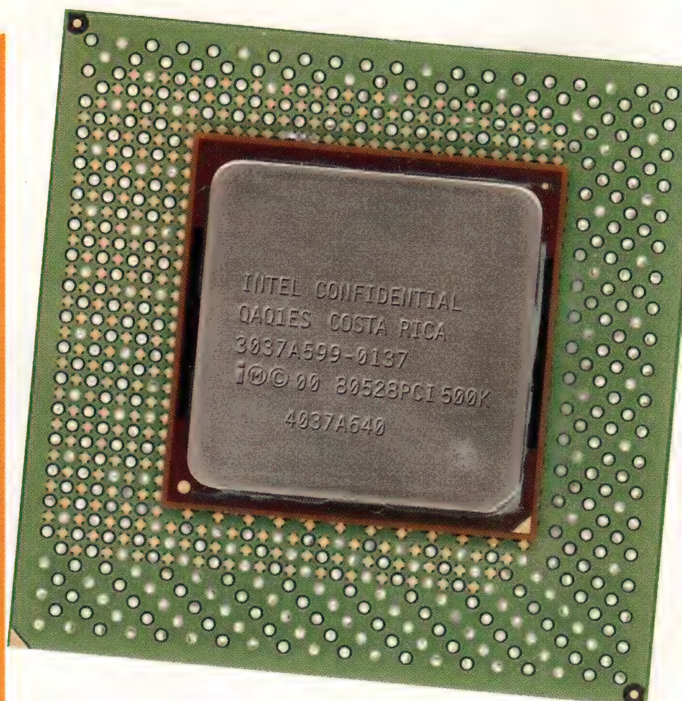
ORDLISTA

DDR-minne
Double Data Rate-minne. Körs i 266 MHz (megahertz), medan konventionella DIMM-minnen, som sitter på de flesta datorers moderkort, körs i 100 MHz eller 133 MHz. DDR-minnet körs bokstavligt talat dubbelt så snabbt som det vanliga RAM-minnet, men kräver också ett 266 MHz-moderkort för att fungera som det är tänkt.

Gigahertz
En gång i tiden körde de nyaste processorerna på marknaden i 100, 200 och 500 MHz, som Pentium 1-, 2- och 3-processorer. Nuförtiden körs superhjärnorna i 1 000 MHz eller mer. 1 000 MHz är detsamma som 1 GHz.

Rambus-minne
Det snabba 400 MHz-minnet som är utvecklat för Pentium 4-processorn. Det är dyrt, men nödvändigt om man ska få ut allt av Intels 850-moderkort och undvika flaskhalsar i databehandlingen. Vi talar om 10 000 kronor för en Pentium 4-CPU, moderkort och 128 MB Rambus-minne, och du kommer troligtvis att behöva 256 MB!

OpenGL
Ett 3D-språk, som liksom Direct 3D hjälper din PC att koordinera samarbetet mellan processorn, 3D-kortet och minnet på ett effektivt sätt. Det är fortfarande ett mycket populärt 3D-språk för många 3D-kort, men kommer snart att bli distanserat av DirectX 8.0.



komplett nytt system så att du kan bygga ett lokalt nätverk och spela Quake med någon kompis.

Men som vi tidigare nämnt så bör du nog vänta till hösten med att springa ut och köpa en Pentium 4, för vid den tiden har priserna utan tvivel fallit så mycket att du lär kunna köpa en Pentium 4-dator för runt 15 000 kronor.

Den närmaste framtiden

Det lär alltså dröja åtskilliga månader innan Pentium 4 blir attraktiv för spelare, när det gäller förhållandet pris/prestanda. Under tiden går rykten i branschen om att en ny processorkontakt för Pentium 4, den så kallade "socket 478", ska dyka upp någon gång i sommar. Socket 478 utvecklas för en förbättrad version av Pentium 4, som för tillfället håller på att utvecklas på

En förbättrad version av Pentium 4 är under utveckling på Intel under det lite kryptiska kodnamnet "Northwood"

Intel under det lite kryptiska kodnamnet "Northwood" – och vi ber om ursäkt om vi höll på att falla in ett tekniksnack här, när det ju egentligen var meningen att vi skulle göra en sammanfattning. Alltså: Den nya CPU:n från Intel utvecklas för att kunna klara högre klockfrekvenser (fler megahertz/gigahertz).

Under tiden håller Pentium 3 på att göra en överraskande comeback. 1,13 GHz-versionen kan, så vitt vi erfar, förväntas landa i butikerna vilken dag som helst. Någon gång i sommar ska Intel också börja att producera Pentium 3-processorer med den så kallade 130 nanometers-processen (kodnamn "Tualatin" – hey, vi har ögon och öron överallt, bara så att ni vet!). Processorer som produceras med den här metoden ska enligt uppgift starta på 1,26 GHz. Detta är ännu en bidragande orsak till att Pentium 3 kommer att vara spelarnas förstaval ännu ett tag.

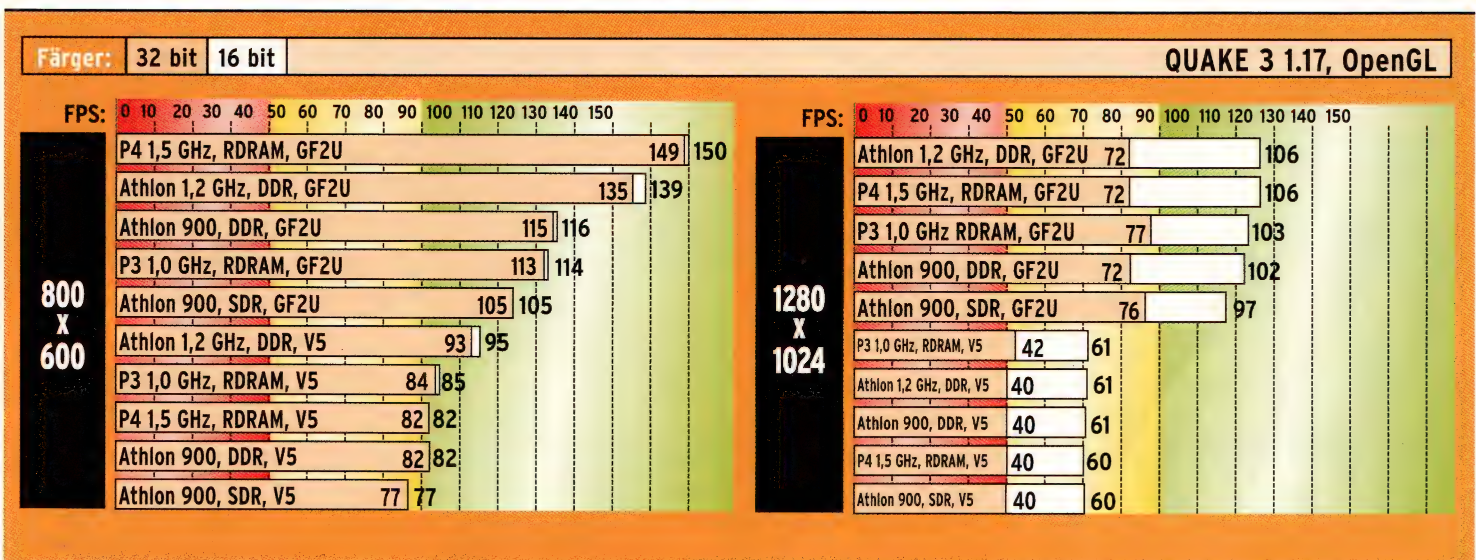


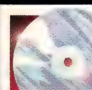




PENTIUM 4-TEST QUAKE 3

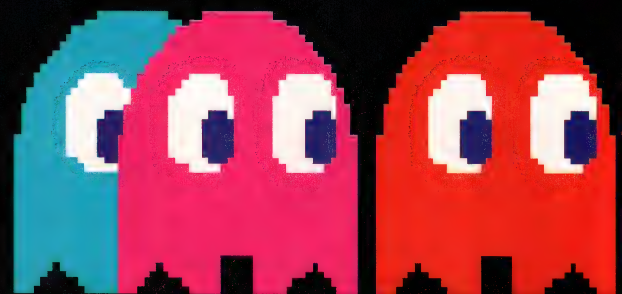
OKEJ, JONS ÄVENTYR ÄR KANSKE EN LITE TRAMSIG BERÄTTELSE ... MEN SOM DU KAN SE I DIAGRAMMET SÅ GER EN PENTIUM 4-CPU BARA EN LITEN PRESTANDAFÖRBÄTTRING.





FINNS PÅ CD:N
7 demos på klassikerna finns på din *incite*-CD.

VÄRLDENS VIKTIGASTE SPEL





Vad skulle ha hänt om Elvis Presley hade lyssnat på sin farbror Vesters tvivelaktiga råd och fortsatt köra lastbil?

Jo, om Elvis hade lyssnat på den tvivelaktiga farbror Vester och hans tvivelaktiga råd – och alltså fortsatt som lastbilschaufför – så hade rock and roll aldrig hänt, Beatles hade aldrig existerat och polisonger skulle fortfarande varit förbehållet hårdkokta sjömän och hallickar. Och vad hade hänt om William Shakespeare hade varit tjänare i stället för poet? Inom alla kulturella och konstnärliga discipliner finns det ett avgörande ögonblick, en nyskapande bild, en nyskapande text eller ett nyskapande datorspel som påverkar allt som kommer efter dem. Men vilka spel är det som har haft avgörande inflytande över att just *ditt* favoritspel har kommit till? Vi satte oss ned för att undersöka saken och kontaktade programmerarna från ledande spelutvecklare som Ion Storm, iD Software, Rebellion, 3D Realms, Bullfrog och Illusion Software. Här presenterar vi de 10 titlar som programmerarna röstade in på listan över "världens viktigaste spel".

10. TETRIS

■ År: 1989 ■ Format: Gameboy

Scott Miller, 3D Realms: "Kanske det bästa datorspelet genom alla tider vad gäller att tilltala många olika typer av spelare. Det följer nämligen den gyllene regeln: lätt att lära och svårt att bemästra."
Chris Stockman, Ritual Entertainment: "Jag har lagt fler timmar på *Tetris* än på något annat spel, och jag tar forfarande fram det då och då för att slå min gamla high-score."

Inflytande:
Enkelt gameplay
Tilltalar båda könen
Vikten av att slå high-score





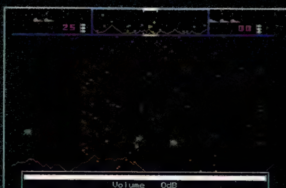
9. DEFENDER

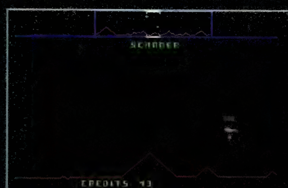
■ År: 1980 ■ Format: Arcade

Eugene Jarvis skapade detta spel för flipperspelsproducenten Williams 1980, efter inspiration från *Star Trek*. *Defender* blev det spel som i USA har tjänat in mest pengar i spelhallarna, det tjänade ihop en förmögenhet till Williams och gav Jarvis en plats i Hall of Fame.

Defender-maskiner från 1980 säljs för mycket höga belopp på auktioner, så det är läge att gå ut i garaget och leta upp sin gamla spelmaskin!

Inflytande:
Spel med många knappar
Smart bomb
Hyper-space





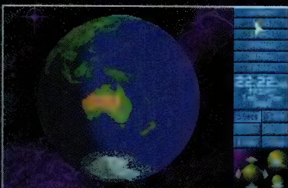
8. X-COM

■ År: 1995 ■ Format: PC

Harvey Smith från Ion Storm: "*X-Com* kommer alltid att ha en särskild plats i mitt hjärta. Spelet bevisade att ett djupare gameplay kunde uppnås genom att minska speltempot. Och spelaren skulle utveckla en nästan rollspelsaktig känsla för karaktärerna i spelet. *X-Com* hade också förbluffande detaljerade kartor, där nästan allt kunde förstöras. Användningen av platser från verkligheten gav spelet en stor dragningskraft."

Inflytande:
Turbaserat spel
Miljöer som kunde förstöras





7. WOLFENSTEIN 3D

■ År: 1992 ■ Format: PC

Stamfadern till alla skjutaspel i förstaperson. Spelet borde egentligen komma högre, eftersom det var den avgörande inspirationskällan för *Doom*, som kom ut först två år senare. Det är faktiskt lite synd att *Wolfenstein* först och främst kommer att bli ihågkommet som en fotnot till det mest kända skjutaspelet av dem alla. Robert Huebner, Innerloop Studios: "Inget spel har överraskat mig så mycket vid första anblicken!"

Inflytande:
Förstapersons skjutaspel
Inspirerade *Doom*
Första shareware-spelet



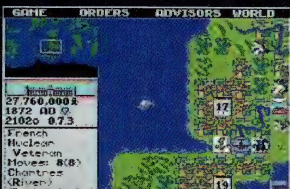


6. CIVILIZATION

■ År: 1995 ■ Format: PC

Sid Meiers pionjärverk inom strategispel. Andrew Thomas från *Deus Ex*-utvecklarna Ion Storm: "Sid Meier definierade de turbaserade strategispelen med denna titel. Det var både enkelt och komplicerat, svårt och spelbart, frustrerande och kul. Jag har lagt ned fler timmar på detta spel än jag vågar tänka på!" *Civilization* är en fullvärdig sjätteplats. Spelet fortsätter att inspirera nya titlar.

Inflytande:
Kombinerade politik, diplomati och krigföring.
Spelet hade en utbildande effekt



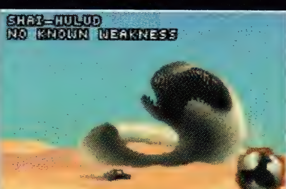


5. DUNE 2

■ År: 1992 ■ Format: PC

Ray Muzyka från Bioware anser att *Dune 2* var det allra första realtidsstrategispelet och banade väg för enorma framgångar som *Command and Conquer* och *Age of Empires*. Insamling av resurser, uppbyggande av baser och strategisk krigföring var väsentliga nyheter för datorspel. *Dune 2* är fortfarande värt att spela och har en trofast fan-skara av spelare på nätet som är övertygade om att det inte kan förbättras.

Inflytande:
Spela som "de onda"
Basuppbyggnad
Realtidsstrategi





TILLBAKA I TIDEN

Enligt vår forskning var perioden mellan 1995 och 1997 datorspelens höjdpunkt. Bara under 1995 skapades en hel massa legendariska titlar för PC. Den enda stagneringen i utvecklingen av datorspel var i början av 90-talet, vilket kanske kan skyllas på Commodores problem och den därpå följande bristen på en ledande spelplattform. Vilket alltså verkar visa att det finns återkommande torrperioder i spelutvecklarnas kreativitet. Befinner vi oss i en sådan nu? Enligt våra beräkningar sker det stora saker under 2005. Är det X-Box inflytande som börjar märkas?

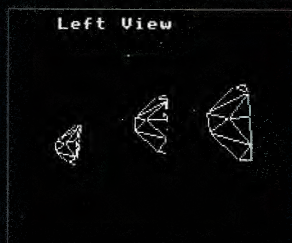


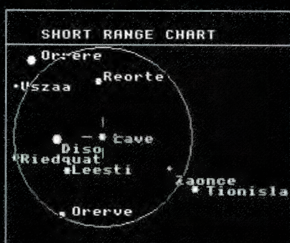
4. ELITE

■ År: 1984 ■ Format: BBC Micro

Det som gjorde intryck här var det enorma omfånget i spelets universum och den frihet som den gav spelaren. Här fanns rymdpirater, narkotikabaroner och fredsälskande handelsmän. Elite har på sitt sätt inspirerat *Black and White*, eftersom spelarens personlighet i Elite har en inte helt obetydlig betydelse för spelet. En titel som alla hardcore-experter nämner.

Inflytande:
3D-space combat
Icke-linjärt spel





3. ULTIMA

■ År: 1981 ■ Format: Apple IIe

Då Richard Garriot blev färdig med *Ultima* 1981 anade han knappast vad det skulle komma att betyda. Först då *Ultima Online* kom ut 1997 började han kanske upptäcka det. X-Boxens fader, J. Allard, berättar: "*Ultima* visade vad man kunde få ut av spelen avseende samarbete, konkurrens och engagemang." Många utvecklare ser *Ultima* som år 0 för rollspel i digitalt format. Som sådant kan spelets betydelse inte undervärderas.



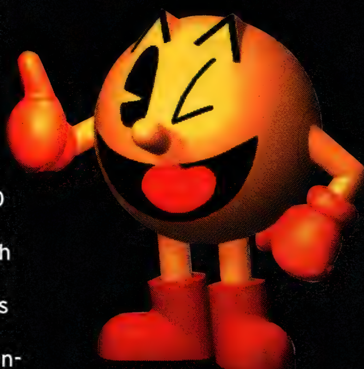
Inflytande:
Introducerade "episodspel"
En fängslande handling
Gudfadern till alla de stora online-spelen

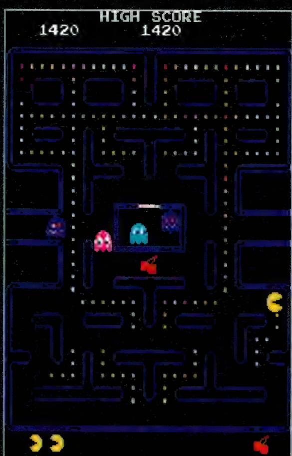
2. PAC MAN

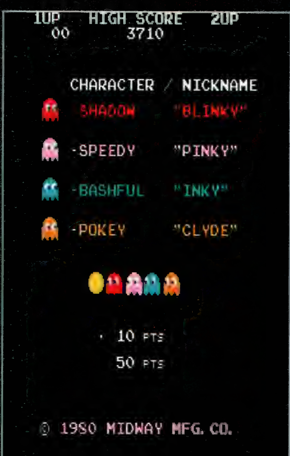
■ År: 1980 ■ Format: Arcade

Enligt myten föddes *Pac Man* en dåsig eftermiddag på Namcos kontor, då arbetaren Toru Iwatani åt en slice av sin pizza och häpnade över den ansiktsliknande formen (med pepperoni-ögon?) som stirrade tillbaka på honom. Iwatani kopplade samman sin karaktär med ett traditionellt japanskt äventyr, kastade in lite olika monster och frukter i en labyrint, och vips hade han skapat det bäst säljande arkadspelet någonsin. Då *Pac Man* kom till arkaderna 1980 bildades det jätteköer utanför spelhallarna och Tokyos banker kunde rapportera att det fanns en stor brist – och efterfrågan på – 100-yen-mynt. Kenn Hoekstra från Raven Software: "*Pac Man* visade på de stora kommersiella möjligheter som datorspelen har."

Inflytande:
Labyrinter
Power-ups
Små videoklipp







1. DOOM

■ År: 1994 ■ Format: PC

Från det ögonblick då rösterna började strömma in från de tillfrågade programmerarna stod det klart att *Doom* skulle vinna med hästlängder. Kenn Hoekstra från Raven Software sa: "*Doom* införde 3D-multiplay på PC:n och revolutionerade hela spelindustrin." Harvey Smith från Ion Storm: "En multiplayer-upplevelse som inte kan upprepas. Vi skrek och skrattade oss genom spelet." Dr. Ray Muzyka: "*Doom* var ett av de första spel som kunde sluka spelaren fullständigt i sitt universum. Och det lade grunden för shooter-genren." Det verkar alltså inte råda något tvivel om att shooter-genren i stort sett kan tacka *Doom* för sin existens, och inte som några kanske hade trott, *Wolfenstein 3D*. Det var inte det första spelet i genren, det är inte längre det bästa, men det är klart det mest inflytelserika. Och inte bara inom shooter-genren. Det var det mest inflytelserika av *alla* spel, för det ändrade också programmerarnas arbetsmetoder. Bland annat blev det startskottet för att man började att ge små utvecklingsgrupper ansvaret för en enskild bana i de nyutvecklade spelen. Med andra ord är detta datorspelens motsvarighet till Elvis Presley!

Inflytande:
Multiplayer-spel
Utvecklingsmetoder för enskilda banor
Samarbete i online-spel









PLATTFORMS-GUIDE

Okay, *Doom* dominerar kanske som det mest inflytelserika underhållningsspelet. Men maskinvaran då? Den goda nyheten för PC-ägare är att den PC som står på ditt bord (eller under det), är den mest betydelsefulla spelplattformen hittills. Inte ens efter 25 års utveckling kan arkadspelen konkurrera med PC:n, som liksom mäktiga *Doom* vinner med hästlängder. Utvecklare för PC:n är tydligen inte intresserade av Segas software, och trots att Microsoft, Nintendo och Sony konkurrerar stenhårt inbördes på konsolmarknaden är PC:n fortfarande den bästa spelplattformen på marknaden.



NÄR PC:N ARBETAR LÅNGSAMT:

RAM

– en billig och effektiv uppgradering

Du kan själv sätta in mer RAM i din PC. Det är ett enkelt ingrepp som bara tar 15 minuter. Och det kostar bara några hundralappar att få 64 MB RAM. Ju mer minne du har i PC:n, desto snabbare arbetar den.

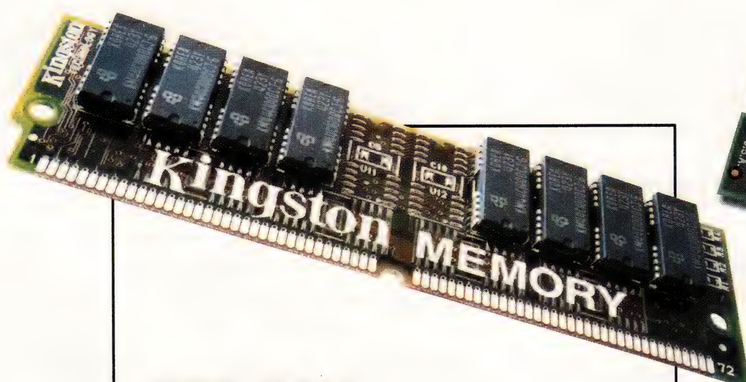
Att sätta in mer minne i din dator är en av de mest effektiva uppgraderingar du kan göra, oavsett vilka program du använder.

Av Ram Solo och Pece Nisse

Om du vill installera minnet själv, hjälper programmet Sandra, som ligger på demo-CD:n, dig att ta reda på vilken sort du ska ha och informationen i "Installera ditt RAM-minne själv" ger dig en god hjälp på vägen.

RAM-minnen är mycket ömtåliga och om du aldrig tidigare har provat på att byta det, och blotta tanken ger dig rysningar, så be en erfaren pc-ägare om hjälp eller be butikspersonalen att göra det. Det kostar vanligtvis ett par hundra kronor.

RAM (Random Access Memory) är datorns fysiska arbetsminne och motsvarar på sätt och vis det som du har liggande på ditt skrivbord, eller det som ligger i hjärnans korttidsminne. Program och data ligger på hårddisken (=lagret, skrivbordslådan eller långtidsminnet) och det tar lite tid att få fram det därifrån.

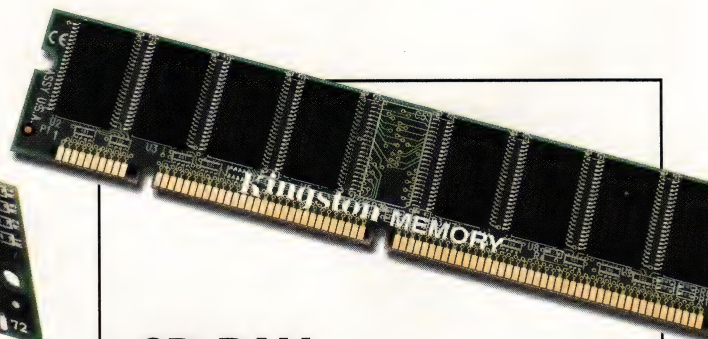


EDO-RAM

(Extended Data Out)

Kom ut på marknaden 1995. Det ersatte de tidigare RAM-minnena och var 5-25 procent snabbare, eftersom det bl a gjorde att CPU:n kunde läsa data snabbare. Nackdelar: Måste användas parvis. Är på väg att utgå (fabrikerna upphör helt enkelt med tillverkningen), vilket gör att de är dyra.

Maximal hastighet: 50-60 ns (ca 20 MHz)
Antal ben: 72
Typ: SIMM
Används i: Äldre Pentium-maskiner
Pris: En 64 MB-krets kostar ca 1 000 kronor.

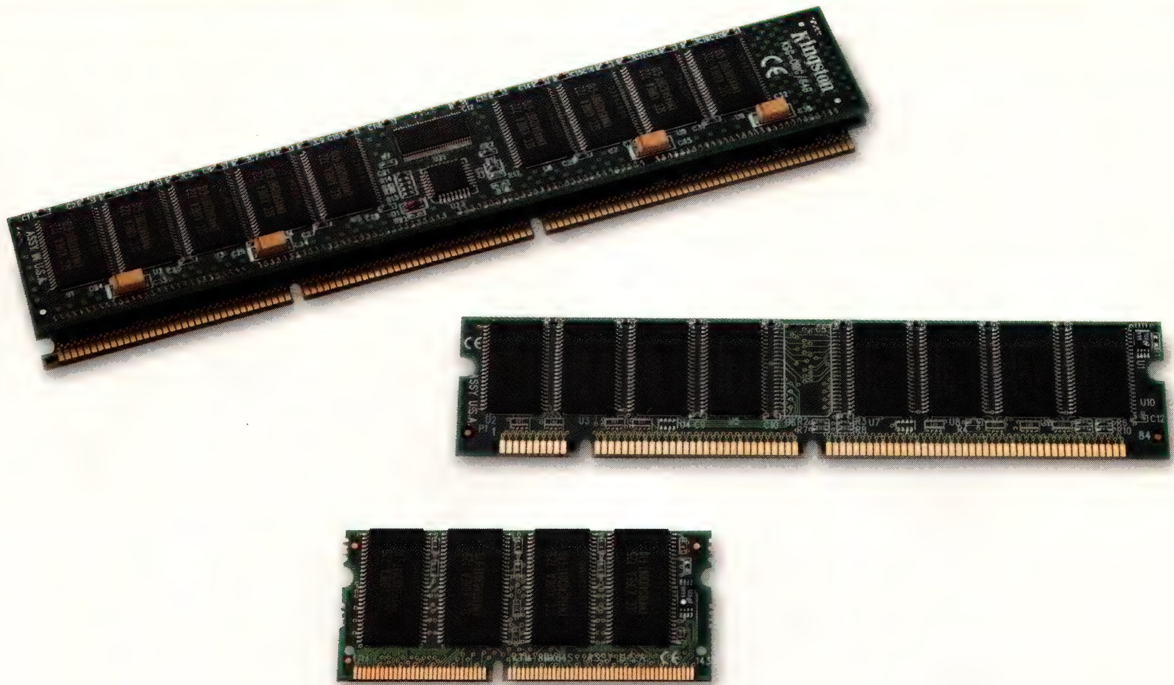


SD-RAM

(Synchronus Dram)

Kom ut på marknaden i slutet av 1996 och kunde som namnet antyder synkronisera dataöverföringen med processorn, så att väntetiden förkortades. Finns i tre varianter beroende på processortyp och moderkortshastighet: 66, 100 och 133 MHz. 200 och 266 MHz är under utveckling.

Maximal hastighet: 66-133 MHz
Antal ben: 168
Typ: SIMM och DIMM
Används i: De flesta PC
Pris: En 64 MB-krets kostar ca 400 kronor.

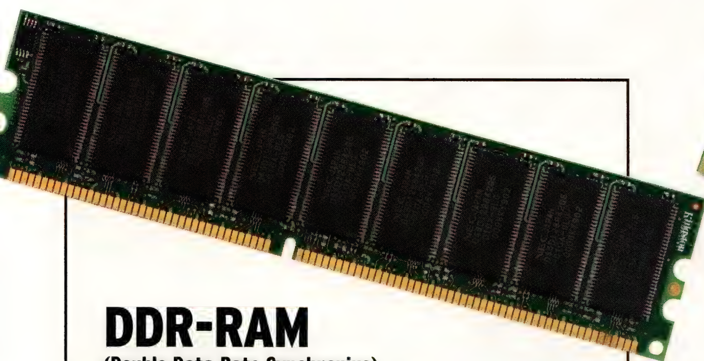


Men när det ligger på skrivbordet eller i RAM-minnet, är det klart att användas av datorns hjärna, processorn. Så ju mer som får plats i det tillfälliga minnet, desto snabbare kan datorns processor komma i gång och räkna, och desto snabbare kommer bilderna upp på skärmen.

Program blir alltmer krävande, men som tur är sjunker minneskretsarna samtidigt i pris. För bara 20 år sedan levererades datorer med 64 kB (kilobyte) RAM. Men framför allt spelen rörde sig så nära gränsen, att man ofta fick göra en särskild startdiskett till spel, som startade det nödvändigaste. Och när Windows på allvar gjorde sitt intåg 1990 krävde det så mycket som 2 MB (megabyte) RAM. Snart blev det standard med 4 MB RAM. Men utvecklingen har gått snabbt och till den senaste Windows-versionen – Windows ME – är det rekommenderade minimum 128 MB – eller 2048 gånger mer RAM än det fanns i den första PC:n med 64 kB. I dag är 64 MB RAM standard och det är tillräckligt för att köra Windows 98.

RAM finns i dag både med kretsar på ena sidan (SIMM = Single Inline Memory Module) och med kretsar på båda sidor (DIMM = Dual Inline Memory Module). De äldre SIMM-modulerna är på väg ut från marknaden. De är inte särskilt breda och sitter alltid i par på moderkortet. De nyare DIMM kan sitta ett och ett. När du ska sätta in mer RAM i PC:n är det vissa saker du måste ta reda på innan du slår till. Det är typ (t ex 72- eller 168-ben), hastighet (anges i MHz = MegaHerz eller miljoner svängningar per sekund) och hur

1981 sade en man vid namn Bill Gates att, "640 kB ram borde räcka mer än väl för alla". Det har han förmodligen fått äta upp många gånger sedan dess ...

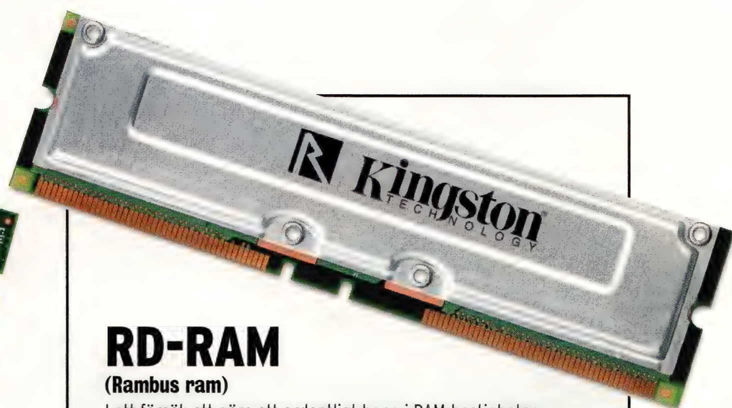


DDR-RAM

(Double Data Rate Synchronius)

DRAM är den senaste sortens RAM-minne. Den utnyttjar att processorn i sin klockcykel har både en topp och en botten. DDR-RAM kan leverera data både i toppen och i botten och levererar därmed data dubbelt så snabbt som moderkortet normalt skulle tillåta. En 100 MHz-krets kan t ex leverera data med en hastighet på 200 MHz.

Maximal hastighet: 200-266 MHz
Antal ben: 168
Typ: DIMM
Används i: De allra nyaste datorerna
Pris: 128 MB kostar ca 1 600 kronor.



RD-RAM

(Rambus ram)

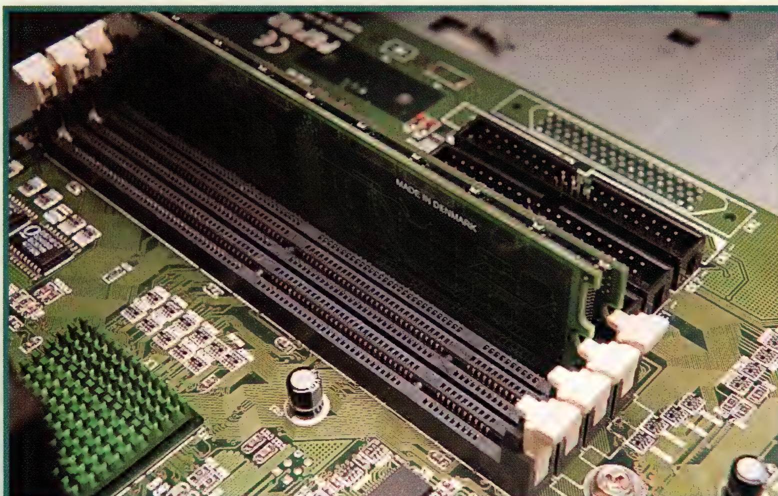
I ett försök att göra ett ordentligt hopp i RAM-hastigheten, skapade Intel och Rambus en ny RAM-typ, som använder mindre datapaket och högre hastigheter. Nackdelar: RD-RAM kräver mycket ström. Det blir mycket varmt och måste därför förses med en metallhätta, som suger till sig värmen. Inte snabbare än DDR-RAM.

Maximal hastighet: 700-800 MHz
Antal ben: 184
Typ: DIMM
Används i: Nya dyra datorer
Pris: 128 MB kostar ca 2 000 kronor.

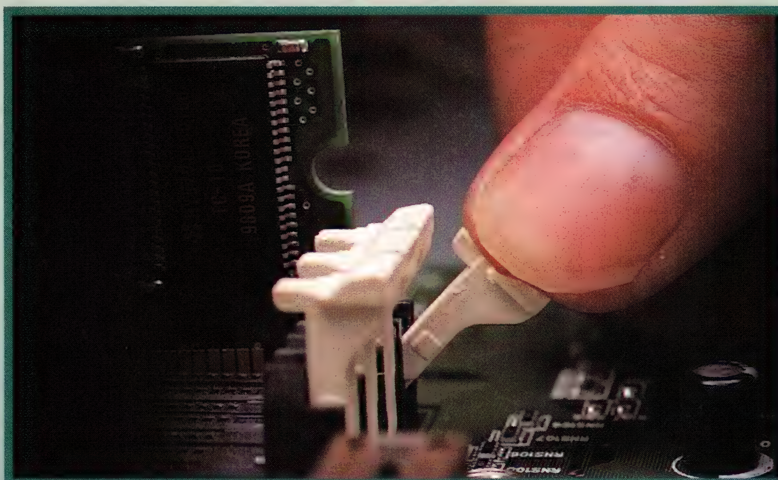
Installera själv extra RAM

Att byta RAM är inte särskilt svårt, åtminstone inte när man har provat på det några gånger. Och resultatet blir en snabbare dator.

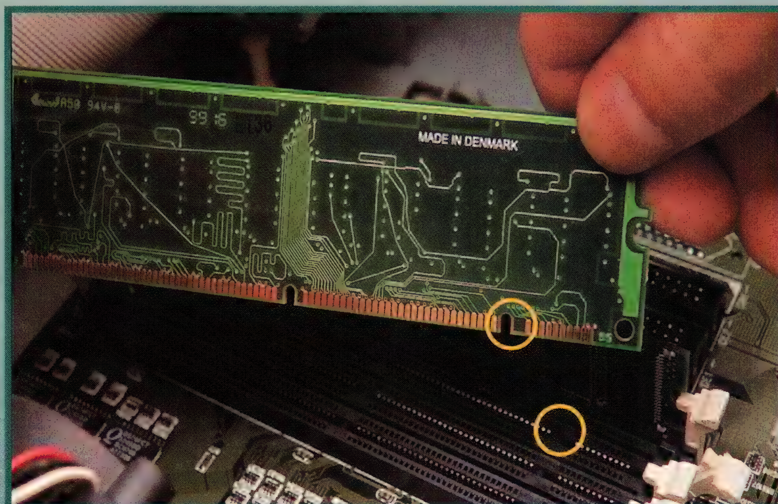
Du måste naturligtvis börja med att stänga av din PC, dra ut alla sladdar och öppna datorn. RAM-minnen kan föröras av statisk elektricitet, vilket du undviker genom att röra vid metall, t ex ett element, innan du sätter i gång.



1 Minneskretsarna sitter på moderkortet. Platserna för minneskretsarna känner du igen genom att det i varje ända sitter en liten vit eller grå spärr som kan föras åt sidan. Själva minnesplatsen är dessutom vanligtvis helt svart. På bilden till höger ser du en PC där två minneskretsar redan är installerade och där det därför bara finns plats för ytterligare två.



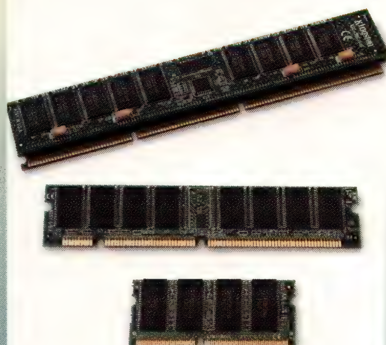
2 För upp spärren. Ska du byta ut en minneskrets, kommer den att hoppa ut av sig själv när du öppnar spärren. När du har avlägsnat kretsen, är det bara att sätta i den nya. Ska du bara sätta in en ny, öppnar du de spärrarna och går till nästa punkt.



3 Ta nu försiktigt din nya minneskrets. Du bör undvika att röra vid de metallbelagda kontakterna. Om du gör det, kommer det fett på dem, vilket gör förbindelsen sämre. Var uppmärksam på hur benen är utformade, och var mellanrummet finns, innan du med en lätt tryckning sätter kretsen på plats.

3 Fördelar med mer RAM i din dator

- Stabil PC
- Snabbare hantering av alla program
- Möjlighet att arbeta i flera program samtidigt



Rekommenderad mängd RAM-minne:

Windows 95/98:
Vanliga kontorsprogram: 64 MB
Spel/multimedia: 128 MB

Windows ME:
Kontorsprogram/spel/multimedia: 128 MB

Windows är inte särskilt bra på att utnyttja stora mängder RAM (över 128 MB). Men om du använder flera stora program samtidigt, sysslar med videoredigering eller arbetar med bildbehandlingsprogram som t ex Photoshop, kan du lätt behöva mer än dubbla mängden RAM-minne.

många lediga platser för minneskretsar det finns på ditt moderkort.

Det finns många olika typer av RAM: EDO-RAM, SD-RAM, DDR-RAM och RD-RAM är de som används oftast i vanliga datorer. Den största märkbara skillnaden är antalet ben. De nämnda har 72, 168, 168 respektive 184 ben. Hastigheten anges i MHz och är därför direkt jämförbar med processorhastigheten.

De flesta nya moderkort har plats för tre minneskretsar, medan de äldre, som kräver RAM-moduler i par, ofta har fyra platser. Sandra, som ligger på demo-CD:n, hjälper dig att ta reda på vilken sorts RAM-minne du ska ha och hur mycket du har plats för.

Till sist bör du ta reda på den hastighet med vilken moderkortet förmedlar data till processorn. Det tjänar ju inte mycket till att RAM-minnet kan leverera hur mycket som helst per sekund, om förbindelsen (eller systembussen) inte är särskilt bred (eller snabb). I dag levereras de flesta nya datorer med en busshastighet på 100 MHz, och de nyaste moderkorten stöder både 100 och 133 MHz. Har du en PC med en Celeron-processor, som kör med en busshastighet på 66 MHz, så förtvivla inte även om det inte går att få tag på 66 MHz-RAM längre. Skaffa helt enkelt ett 100 MHz-RAM-minne så går det lika bra (om än bara med 66 MHz).

Minnen pendlar en del i pris, men just nu är det förhållandevis billigt. Ett 64 MB 100 MHz-RAM-minne kostar t ex runt 400:-, beroende på kvalitet. Och de billigaste RAM-minnena finns naturligtvis på Internet.

RAM har antingen tenn- eller guldben. Om du har möjlighet att välja se efter vad som sitter i expansionsplatserna på moderkortet och välj helst samma sort. Tenn i guld kan fräta och på sikt leda till en död PC.

Kontrollera minnet

Sandra avslöjar allt om RAM-minnet

FINNS PÅ CD:N
Sandra ligger på din *incite*-CD.

På demo-CD:n ligger Sandra 2000, ett analysprogram, som ger dig information om din PC, vilket slags RAM-minne du ska ha och hur mycket du redan har.

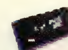
1 När du har installerat programmet och läst den grundliga vägledningen på demo-CD:n, startar du Sandra 2000.

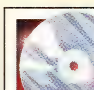
2 Dubbelklicka på ikonen "Mainboard Information".

3 Nu kan du hitta all information om ditt RAM-minne genom att rulla ned till "Logical/Chipset Memory Banks". I det här fallet har PC:n två platser, det sitter 2 x 64 MB SD-RAM i den och busshastigheten är 100 MHz.

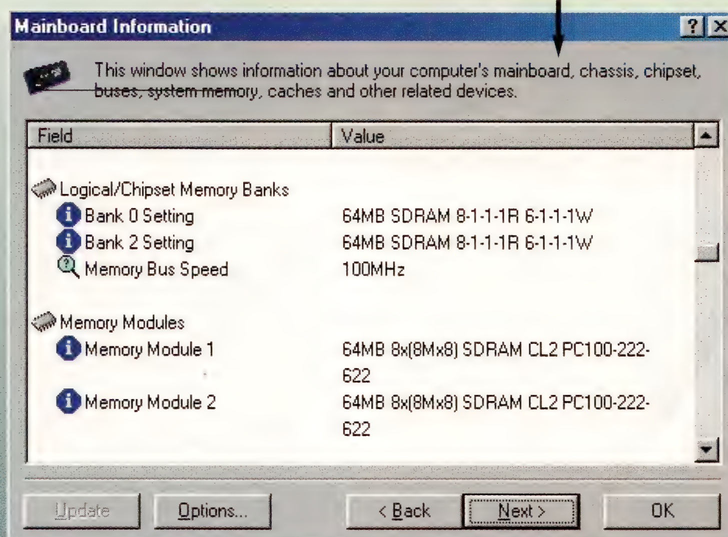


sandra.exe



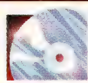


Mainboard Information



recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:



FINNS PÅ CD:N

Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 – och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.



STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

DOMEN

DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, ETT SPEL.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (lägg märke till att det är *våra* rekommendationer och inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

BLACK & WHITE

TEKNIK

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Black & White**
Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants**
Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims**
Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning**
Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

+ Innovativ design och mycket originell historia.
+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
+ Detaljerad och vacker grafik som utnyttjar de kraftigaste grafikkorten.
+ Stort djup och komplexitet.
– Stort djup och komplexitet.
– Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

Black & White **är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

TEST CENTER

Ett Test Center finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk idé om hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Det produceras av hårdvaretekniker Sascha Pilling, som provkör varje spel på 10 datorer och nio grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort – *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger totalt **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den.

Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den skärmupplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC – så enkelt är det.

Om du landar på en grå box kan du glömma alla tankar på att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar – men att det kan gå att köra det med vissa besvär. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå får en bra spelupplevelse. Grön är rena nirvana.

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? – *hur långt kan du gå ned* – finns med i alla recensioner. Detta är en guide som visar det absoluta minimumkravet, alltså vilken konfiguration som minst krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

Test Center Black & White

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates)*.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	grå	grå
	800 x 600	grå	grå
	1024 x 768	grå	grå
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	röd	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	röd	röd
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	röd	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	grå	grå
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	gul	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	röd	röd
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	grön	gul
	800 x 600	gul	gul
	1024 x 768	gul	röd
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	gul	röd
	800 x 600	gul	gul
	1024 x 768	gul	röd
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	gul
	1024 x 768	grön	gul
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön

FÖRKLARING: grå – hopplöst; röd – dåligt; gul – acceptabelt; grön – optimalt

Kommentarer:

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

HOW LOW CAN YOU GO?



Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	ILLA	OKEJ	BRA	EXCELLENT	JUBEL!
Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas!	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.	Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade.	Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.	Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.	Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.

■ Utkommer: **Juni** ■ Producent: **Piranha Bytes** ■ Utgivare: **Ännu okänt** ■ Pris: **Ej fastställt** ■ **www.piranha-bytes.com**

STORA SVÄRD

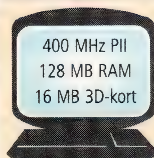
STATISTIK

Flyktvägen ut från ditt magiska fängelse är både lång och besvärlig i det otroligt snygga rollspelet *Gothic*.

- 6 kapitel
- 12 huvudquests
- 4 spelbara karaktärsklasser
- Avancerat stridssystem
- Levande värld
- Intelligenta monster
- Enorma miljöer

DET VAR TIDER DET! *Gothic* utspelas i en tid då en mans potens berodde på storleken på hans svärd, och kvinnorna var till för förnöjelse.

HOW LOW CAN YOU GO?



Möjligheten att skruva ned synfält, grafiska detaljer, vädereffekter och skärmupplösning kan inte dölja det faktum, att *Gothic* är ett mycket maskinvarukrävande spel. I gengäld är upplevelsen också motsvarande stor när spelet fungerar.

& LÄTTKLÄDDA DAMER

GENRE Action/rollspel



INTELLIGENTA MEDFÅNGAR De datorstyrda karaktärerna lever sina egna liv och har alla sina dagliga plikter som ska skötas. Ett grillparty är t ex alltid populärt.



FLAMMANDE EFFEKT Eldklotet blir efter hand en fast del av arsenalen i alla rollspel.

GOTHIC ÄR ROLLSPEL i fantastiskt fina omgivningar som, trots att det varit på gång i tre år, definitivt kan ta upp kampen med de bästa spelen på marknaden

Det är inte lätt att vara huvudperson i ett datorspel. Man blir beskjuten, konstant överfallen av vidriga monster, grundlurad av sina "vänner" och kastad i fängelse för att ruttna tillsammans med resten av samhällets avskum. Välkommen till *Gothic*, ett medeltidsaktigt rollspel av den snyggare sorten, som utspelas i ett magiskt fängelse som är fullt av blodtörstiga monster och politiska intriger.

Av Thomas Weiss

Du landar mitt i detta laglösa hål. Från och med nu gäller det att bita ihop tänderna, slipa det rostiga svärdet och försöka hitta en väg tillbaka till den nu så avlägsna friheten utanför murarna.

Gothic ses från ett tredjepersonsperspektiv (som i t ex *Tomb Raider*) och breder ut sig över enorma och mycket varierade landskap, från dimmiga heder, täta skogar och dånande vattenfall till oframkomliga bergstrakter, slottsruiner och stora öppna slätter.

Men oavsett hur flotta miljöerna än är så skulle de vara livlösa utan sina invånare. Dina medfångar lever sina egna liv och sköter sina dagliga sysslor, oavsett om du kommunicerar med dem eller ej. Och alla de många monstren står inte bara och väntar på dig, utan de följer sin egen dygnsrytm som både omfattar middagslurar och ständiga överfall på olyckliga förbipasserande.

När det börjar att bli mörkt ändras dessutom karaktärernas uppträdande. En annars fridfull skogsstig kan t ex snabbt förvandlas till ett blodigt middagsbord för en kring-



För att komma ut i friheten ska du genom många timmars svettdrypande svärdstrider utspridda över sex kapitel och 12 huvudquests

strykande vargflock när fullmånen står högt på himlen. Och köpmännen packar ihop sina varor och söker sig i stället till den lokala krogen för att få sig ett stop maltöl.

Starka allierade

Det gäller att tänka sig för ordentligt innan du väljer dina vänner. Om du hittar rätt människor att arbeta för, oavsett om det är som stalldräng eller lönnmördare kan du räkna med att ganska snabbt växa i anseende och rikedom.

Du kan också ansluta dig till en av de tre stora grupper som bekämpar varandra. Är du medlem av en bestämd grupp får du också tillgång till en rad nya stridsfärdigheter så att du inte längre behöver nöja dig med svärd, båge och pil, utan med tiden kan utbilda dig till magiker.

Oavsett vilka och hur många allierade du hittar på vägen bör du hela tiden komma ihåg att ditt mål är att komma bort från denna ogästvänliga värld och tillbaka till friheten.

För att komma dit måste du genom många timmars svettdrypande svärdsdueller som är utspridda över sex kapitel och tolv huvudquests, samt en rad mindre uppdrag innan du åter är en fri man.

Som allt annat i *Gothic* utspelas striderna i realtid, där din krigare kan utföra tre olika anfallskombinationer. Nyckeln till framgång är att utföra rätt svärdslag vid rätt tidspunkt. Det är ett effektfullt sätt att styra din karaktär på, som dock ibland kan verka lite klumpigt, som t ex när du desperat försöker försvara dig, samtidigt som du försöker att få in ett kontraslag.

Så snart en motståndare kom-



GÅ PÅ UPPTÄCKTSFÄRD Landskapen i fjärran är inte bara målade kulisser. De kan besökas, om du orkar gå så långt.



FYRVERKERI Erfarna magiker har spektakulära metoder för att utplåna sina fiender.



REN MAGI Alla magiska formler åtföljs av imponerande ljuseffekter.

Gotiska karaktärer

Det finns massor av **karriärsmöjligheter** i *Gothic*. Krigarlivet är det enklaste för nybörjaren, men det finns också många andra vägar till ära och rikedom

I stället för att bara bli tilldelad en roll som du sedan ska spela får du i *Gothic* själv välja om du ska leva som tjuv, magiker eller krigare. Om du väljer krigarlivet ska du ut och leta efter en svärdsmästare som, i utbyte mot en liten tjänst, kan hjälpa dig med att lära dig de grundläggande svärdsfärdigheterna. Föredrar du i stället att använda huvudet kan det vara en god idé att uppsöka det psioniska broderskapet, där du kan lära dig att "fjärrstyra" dina motståndare med tankens kraft.

I spelet ska du tydligt kunna se hur duktig din karaktär blir på att använda vapen och magi. Medan nybörjarmagikern t ex bara ska kunna koka vatten med sin eldformel ska experten kunna starta en veritabel eldstorm med samma formel. Här följer en kort genomgång av de fyra karaktärsklasserna.

Krigare



Det bästa sättet att bli krigare är genom att träna med en svärdsmästare i antingen det nya eller gamla lägret (encampment). Musklerna och förmågan att behärska i stort sett alla vapen är krigarens stora styrka. Veteraner kan t ex använda det stora tvåhandssvärdet, som är extra kraftfullt och kräver både styrka och kontroll att behärska.

Magiker



Magikern har ett stort förråd av dödsbringande former. Men om en magiker blir anfallen medan han håller på att förbereda sin formel mister den sin effekt. Därför är magiker effektivast när de anfaller på långt håll från motståndarna. Eldsmagiker skickar stora eldklot mot sina offer medan en vattenmagiker behärskar både vind och vatten.

Tjuv



De här långfingrade typerna kan mycket annat än att bara "låna" andra personers pengar. De är också experter på att dyrka upp lås och lönnmörda intet ont anande motståndare bakifrån. För det mesta föredrar de dock att hålla sig på avstånd från sina fiender, inte minst för att tjuvarna generellt sett är ganska behändiga med sina långbågar.

Psioniker



Som medlem av det psioniska brödraskapet blir du utrustad med paranormala mentala krafter som gör dig i stånd att styra dina motståndare med tankens kraft. Dina hjälplösa offer kan därefter beordras att angripa sina vänner, eller till och med kasta sig i döden från närmaste höga klippa – dock inte förrän de har gett allt av värde till dig.

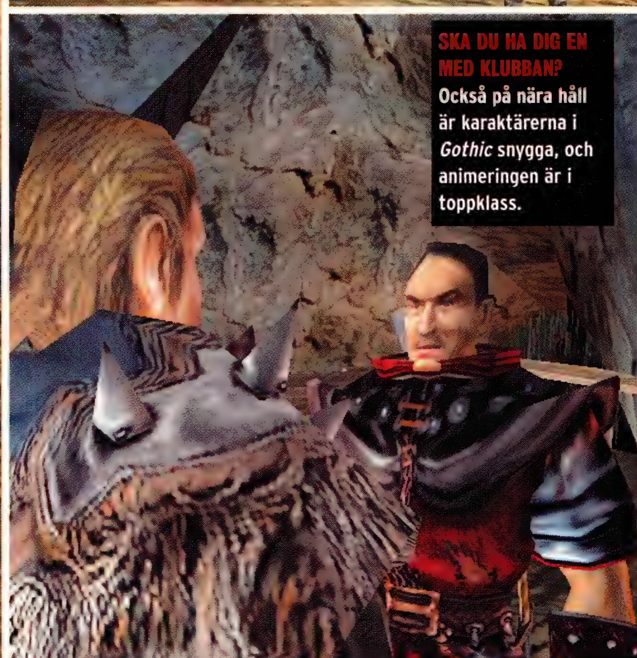
EFFEKTFULLT Skiftande väder-effekter och växlingen mellan natt och dag präglar färden genom *Gothic*.



FLERA SVARS-MÖJLIGHETER Vid möten med andra karaktärer avgör dina diplomatiska färdigheter spelets vidare förlopp.



TILLTRÄDE FÖR-BJUDET För att komma in i borgen ska du först upptas som gardist. Ännu en uppgift väntar.



SKA DU HA DIG EN MED KLUBBAN? Också på nära håll är karaktärerna i *Gothic* snygga, och animeringen är i toppklass.

MINIMALA DETALJER

Reducera texturkvaliteten och slå av de flotta, men egentligen betydelselösa, vädereffekterna så blir resan genom den äventyrsfyllda världen något snabbare, men å andra sidan försvinner en stor del av spelets charm när detaljerna försvinner, och hur tufft är det egentligen med en skog utan träd?

MAXIMALA DETALJER

Är du däremot ägare till ett muskelmonster till PC kan du få med allting, och bland annat göra ditt synfält tre gånger större än vid minimuminställningen. Och när alla detaljer och vädereffekter är igång blir turen genom *Gothic* en fröjd för både ögon och öron.

Test Center — Gothic

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvara.
- Det krävs cirka 1 GB ledig plats på din hårddisk.
- Skruvas detaljerna ned kan *Gothic* köras på alla någorlunda kraftfulla PC.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

Kommentarer:

Det kan löna sig att titta närmare på vårt testcenter när det gäller *Gothic*, det är ett ovanligt maskinvarukrävande spel. I gengäld är det också ett av de snyggaste.



UT I DET BLÅ
Stämningsfulla ljudeffekter åtföljer dig på din resa. Kan du höra fåglarna kvittra? Nej? Köp då spelet!



VART SKA VI TA VÄGEN? Arkitekturen i de många grottsystemen är minst lika omväxlande och imponerande som utomhusmiljöerna.



DÖ, DIN GRIS! Medan du fortfarande är oerfaren kräver även de lättare svärden två händer för att du ska träffa ditt mål.

***Gothic* är ett ovanligt snyggt rollspel, som samtidigt är något lättare att komma igång med än de flesta av konkurrenterna.**

mer i din väg byts kameravinkel till en mer översiktlig, sedd lite från sidan. På tangentbordet väljer du ett av tre slag, blockerar angrepp eller väljer en magisk formel.

När din angripare sedan ligger död eller medvetslös på marken kan du fritt befria honom från hans jordiska ägodelar. Som regel är bytet störst hos mänskliga motståndare, som ofta bär med sig både värdefulla vapen och ett par klumpar eftertraktad malm som kan användas som betalningsmedel. Monstren har däremot normalt sett bara småsaker på sig, som dock antingen kan växlas till reda pengar eller hjälpa till med att återuppbygga din hälsa.

Personlig utveckling

Det viktigaste är dock erfarenhetspoängen som du samlar genom att besegra dina fiender. Poängen kan du sedan använda för att antingen förbättra ditt svärdfäktande, dina färdigheter som ficktjuv eller dina magiska formler.

Styrningen är befriande enkel. Borta är de för rollspel så typiska kolumnerna med otydliga förkortningar och statistik, i stället berättar info-skärmen kort och precist hur bra du är på att använda dina vapen, samt hur välbeväpnad du är.

Efter hand som din figur utvecklas kan du tydligt märka att hans färdigheter växer. Som otränad svärdskämpe snubblar du närmast över ditt eget vapen, medan du senare svingar det med eleganta, kraftfulla och dödliga rörelser.

Handlingen är olinjärt uppbyggd och du kan själv forma spelets utveckling med dina val. Om du t ex ansluter dig till en fraktion får du till uppgift att beskydda en last järnmalm på väg till den fria världen, medan du hos en annan fraktion blir beordrad att angripa samma konvoj.

Utöver den lite krångliga styrningen under striderna som lyckligtvis utspelas i ett så begränsat tempo att de flesta hänger med, begränsar problemen i spelet sig till en ibland lite oöverskådlig kameraföring under striderna. Den innebär att kameran ibland kan "låsa" sig på fel motståndare, vilket kan få en dödlig konsekvens för din karaktär.

Trots detta är *Gothic* ett ovanligt lyckat rollspel, som både tekniskt och i spelets gameplay hör till de allra bästa. Sällan har det varit så här underhållande att sitta fängslad. Bara hardwarekraven förhindrar ett ännu högre betyg.

Spelet har ännu inte kommit ut här hemma, men de tyska producenterna räknar med att det ska släppas i Skandinavien i juni. Och ta det lugnt, spelet *är* på engelska!



HOKUS POKUS Senare i spelet kommer dina motståndare också att ha magiska förmågor.

DOMEN

GOTHIC

TEKNIK

Minimum	400 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
Rekommenderas	800 MHz Pentium III 256 MB RAM 32 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✗
Ljud	EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Baldur's Gate 2
Detta är så nära som man kommer det perfekta rollspelet. Det liknar sin föregångare en del, men det är bara ett plus.

Gothic
Ovanligt snyggt och stämningsfullt spel som med en omfattande 3D-värld ger *Baldur's Gate 2* en kamp in i det sista.

Diablo II
Om du ska vila hjärnan och motionera ditt avtryckarfinger är *Diablo II*:s action-gameplay precis vad du behöver.

Vampire: The Masquerade
Tekniskt snyggt rollspel med bra handling och en omfattande multiplayer-del, som dock blir lite enformigt i längden.

PLUS & MINUS

+ Flytande animering och extremt många detaljer.
+ Lysande och stämningsfull musik.
+ En mycket stor värld som man kan utforska och uppleva.
+ Enkel uppbyggnad av menysystemet ger bra överblick.
- Ett spel som ställer mycket höga krav på din PC.
- Ingen multiplayer och problem med kamerastyrningen under striderna.

BETYG

***Gothic* är ett helgjutet, tekniskt otroligt flott rollspel (med motsvarande höga krav på maskinvaran), som byggs upp runt en spännande bakgrundshistoria och är ganska lätt att förstå, även för nybörjare inom rollspelsgenren.**

8

■ Producent: **Video System** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.ubisoft.nu**

STATISTIK

Ubi Soft rullar fram i tätstriden bland marknadens många F1-spel med F1 Racing Championship, som har avancerad artificiell intelligens och finputsad grafik som sina största fördelar.

- 11 team
- 22 förare
- 16 banor
- 1999 års FIA-data
- Ny grafisk motor

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium II
64 MB RAM
8 MB 3D card

F1 Racing Championship kan spelas med en skärmupplösning på 640 x 480 och skuggor, ljus- och speglingseffekter kan stängas av när spelet ska köras på en långsammare PC. Dessutom kan synfältet reduceras och detaljerna på bilar, åskådare och bakgrund justeras ned.

VROOOOOM

GENRE racing

Man skulle kunna tro att spelproducenterna till slut skulle tröttna på att göra Formel 1-spel. Men **F1 RACING CHAMPIONSHIP** visar att det fortfarande finns massor av ös på världens racerbanor



RENODLAD RACING F1 Racing Championship är mer ett arkadspel än en egentlig simulation.

Förarna i motorsportens allra finaste klass, formel 1, befinner sig konstant på gränsen till det fysiskt omöjliga, där minsta fel straffas med ett besök i skyddsräcket, och i värsta fall med döden. Det är en intensiv sportgren, som drar till sig spelproducenter som flugor till en tappad syltmacka.

Av Jesper Melgaard



LAKE PLACID De 16 banorna har återskapats in i minsta detalj med hjälp av avancerad satellitteknik.

Det senaste i raden är *F1 Racing Championship* från Ubi Soft, som annars gjort ett treårigt uppehåll från de kraftfulla racerbilarna. Och det är tydligt att de mått bra av pausen. För även om det inte finns något direkt revolutionerande i spelets gameplay så förmår spelet i mycket hög grad att återskapa intensiteten från verklighetens racerbanor.

F1 Racing Championship hör till den mer lättillgängliga typen av racerspel, där även ovana förare får möjlighet att steg för steg träna upp sin förmåga tills de kan konkurrera på lika villkor med världens bästa förare. I grund och botten handlar det mer om ett arkadspel än en renodlad simulation, och det ställer inte lika stora krav på spelarnas tekniska kunnande.

Hardcore-statistiker kommer nog att rynka på näsan åt den två år gamla statistiken om förare och lag, men det glöms snabbt bort när man kommer ut på banan.

En av de saker som ger spelet en fördel gentemot många andra F1-spel är den artificiella intelligensen som de datorstyrda förarna är utrustade med.

Varje enskild förare har sitt eget reaktionsmönster, vilket t ex betyder att en man som David Coulthard generellt sett är avvaktande i de flesta dueller och gör allt för att undgå att komma i närkontakt med din eller någon annans bil. Det är en bra detalj som gör att man bättre kan förbereda sina egna manövrer under loppen och t ex inte kastar sig ut i vilda omkörningsförsök i de skarpaste kurvorna när man är uppe i en duell med en av fältets mer hänsynslösa förare.

Samtidig betyder den artificiella intelligensen att förarna under loppen kan skala av tiondelar av sekunder från sina varvtider efter hand som de finner den rätta linjen genom kurvorna på de 16 banorna från verklighetens Formel 1.

Grafikmässigt finns det också massor av ögongodis att njuta av. De olika banorna är minutiöst återskapade med hjälp av den såkallade "GPS Satellite Tracking"-tekniken, som betyder att programmerarna har varit på besök på alla banorna

KLOK KÖRNING



F1 RACING STOLTSERAR MED DEN MEST AVANCERADE ARTIFICIELLA INTELLIGENSEN HITTILLS I ETT FORMEL 1-SPEL, MED DATORSTYRDA FÖRARE SOM GER DIG EN KAMP OM SEGERN. SE HÄR VILKA SOM VÄNTAR DIG ...

MICHAEL SCHUMACHER

Karaktär: Aggressiv. Knuffas hänsynslöst och vinner som regel.
Kommer ofta att: Köra in i dig och göra V-tecken.
Kommer aldrig att: Köra åt sidan och låta dig passera.



JEAN ALESI

Karaktär: Vild. Totalt instabil och oförutsägbar.
Kommer ofta att: Köra av banan på första varvet.
Kommer aldrig att: Köra förnuftigt under ett helt lopp.



DAVID COULTHARD

Karaktär: Tandlös. Extremt försiktig.
Kommer ofta att: Använda en förväntad taktik.
Kommer aldrig att: Göra något spännande alls.



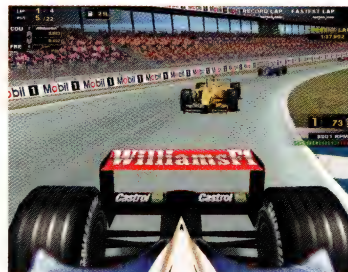
med sin satellitutrustning för att skapa otroligt precisa 3D-modeller av dem, så att allt från depåns utseende och banans förlopp till banreklam och minsta ojämnheter i asfalten är återskapade in i minsta detalj. Det hinner man kanske inte uppfatta när man dånar fram längs raksträckan på Monza med cirka 300 kilometer i timmen, men det har stor betydelse när man ska hitta det rätta stället att börja sin nedbromsning så att man inte slutar som en skrothög i skyddsräcket.

Som nämnts finns det inte riktigt samma möjligheter för att finjustera sin racer på alla upptänkliga sätt, som i t ex GP3, och hör man till den verkliga hardcore-delen av formel 1-fanatikerna kan *F1 Racing Championship* kanske verka lite ytligt. Men för alla oss andra, vanliga dödliga, är inställningsmöjligheterna, där man kan pilla med allt från däck till spoilers, mer än tillräckliga.

Vad avser spelvarianterna finns det inte heller några större nymodigheter att glädjas åt. Man kan träna, köra enstaka lopp, inklusive uppvärmning och kvalifikation, eller delta i en hel säsong. Man är dock tvungen att delta som en officiell förare och kan alltså inte tävla under eget namn. En besvikelse som man trots allt kan lära sig att leva med.

I gengäld är spelet utrustat med en välutvecklad multiplayer-del, där man kan kasta sig ut i ett grand prix-lopp på Internet, i kamp med 22 mänskliga förare. Det är vilt, våldsamt och väldigt underhållande.

Om man ska välja *GP3* eller *F1 Racing Championship*, beror på om man gillar ultrarealistiska simulationer eller lättillgänglighet och arkadpräglad körglädje. Om det sista gäller för dig så är Ubi Softs F1-spel definitivt värt pengarna.



ÄN SEN DÅ? Spelet använder två år gammal statistik, men det betyder inte så mycket ute på banan.



TA DET LUGNT NU! Lägg dig inte för nära om din konkurrent kör vårdslöst.

Test Center — F1 Racing Ch.

Start

- Installationen fungerar fullständig smärtfritt.
- Kräver beskedliga 46 MB ledig plats på hårddisken som minimum.
- Rikligt med inställningsmöjligheter gör att det kan spelas på en beskedlig PC.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst; - dåligt; - acceptabelt; - optimalt

Kommentarer:

F1 Racing Championship är uppbyggt kring en ovanligt kraftig och smidig grafisk motor som ger en hyperrealistisk körupplevelse, om du har ett ordentligt 3D-kort.

DOMEN

F1 RACING CHAMPIONSHIP

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium III 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 22 Internet - 22
■ Antal spelare per CD: 2 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Grand Prix 3
Om PC:n orkar med är GP3 fortfarande det bästa F1-spelet på marknaden. Men konkurrenterna börjar komma i kapp.

F1 Racing Championship
Ubi Soft har äntligen börjat hitta helt rätt. Ett spel som ligger i täten av konkurrensen.

F1 World Grand Prix
Fantastisk att se på och ganska behagligt att spela. Kan fortfarande klamra sig fast på topp-3.

F1 Championship Season 2000
Inga större nyheter sedan föregångaren, men fortfarande ett motorstarkt och ovanligt maskinvarukrävande racerspel.

PLUS & MINUS

+ Skön körupplevelse med noggrant återskapade banor och bilar.
+ De vrålande motorerna har sällan låtit så hysteriskt realistiskt.
+ Förbättrad artificiell intelligens ger en del häftiga dueller.
+ Det är lätt att lära sig, och du känner snabbt att du blir bättre.
+ Ganska enkel styrning, även om du använder tangentbordet.
− Inte ett spel med några större revolutionerande nyheter.

BETYG

Efter tre års paus är Ubi Soft tillbaka på F1-banan, och de lyckas bra. Ett lättillgängligt, tekniskt bra och tempofyllt racerspel som bara saknar en smula nytänkande för att nå ända upp i toppen. Tryck gasen i botten.

8

■ Producent: **Electronic Arts** ■ Utgivare: **Electronic Arts, 08-546 645 00** ■ Pris: **479 kr** ■ **www.undying.ea.com**

BLODIG SKRÄCKRESA

GENRE action

Det finns massor av grymma monster, mörka gångar och rysningar i **CLIVE BARKER'S UNDYING,** ett actionspel av det mer ockulta slaget

STATISTIK

Ett utmärkt förstapersons skjutaspel som bygger på en ny historia av skräckexperten Clive Barker. Res tillbaka till 1920-talet och bekämpa spöken på löpande band.

- 10 landskap
- 5 huvudfiender
- 8 magiska trollformler
- 8 vapen
- En hel massa munkslakt

HOW LOW CAN YOU GO?



Det finns massor av inställningsmöjligheter i *Undying*, inklusive justerbara detaljer, framerate och skärmupplösning.

Det tangerar renodlad hädelse när vi tar fram sexskjutaren och placerar en blykula mellan ögonen på ännu en av de mordiska munkarna som stormar fram mot oss ur klostrets skuggor. Med ett ylande försvinner han ut i intet och lämnar oss åter ensamma i mörkret på jakt efter nästa demoniska motståndare.

Av Jon Brown & Jesper Melgaard

Välkommen till *Clive Barker's Undying*, ännu ett i raden av förstapersons-skjutaspel som letat sig ut på spelhyllorna under det senaste året. Spelet bygger på en helt nyskriven historia av den store skräckmästaren bakom Hellraiser-filmerna, Clive Barker.

Man styr den hårdhudade Patrick Galloway, en irländsk magiker, som blir tillkallad av en av sina gamla vänner, som (naturligtvis) bor på ett förfallet slott och behöver hjälp eftersom han plågas av sina döda familjemedlemmars återkomst. Vår hjälte måste nu bekämpa dem en och en och därmed återställa balansen mellan den andliga och den fysiska världen.

Galloway kan för ändamålet hantera åtta olika vapen och åtta trollformler, som både omfattar anfallsformler med kort och lång räckvidd och magiska sköldar, som alla kan förstärkas av små boosters som man hittar lite varstans i spelet. Arsenalen omfattar också den ovanliga stenen Scrye, som gör det möjligt att se saker som annars är fördolda för Galloway (något som fans av spelet *Soul Reaver: Legacy of Kain* känner igen), så att man på det viset kan få användbara ledtrådar och hänvisningar till fortsatta äventyr.



BU PÅ DIG SJÄLV! När de små blodtörstiga trollen för sjutti-elfte gången springer skrikande fram ur sitt skjul börjar chockeffekten så smått att avta.

Undying är ganska linjärt uppbyggt, så man är i stort sett hindrad från att själv gå på upptäcktsfärd. I gengäld är det ganska lätt att hitta i spelet. De tio banorna är imponerande stora, men man får inte tillgång till olika rum och sektioner förrän det passar in i handlingen.

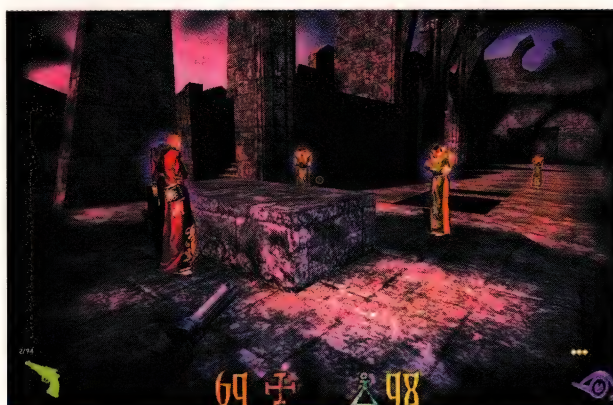
Under tiden kommer man, utöver det fallfärdiga slottet, också att besöka mörka katakomber, ett gammalt kloster, en rövarkula och till och med en liten tur in i en livsfarlig demonvärld.

Clive Barker-fans kommer att glädjas åt den stora variationen på monstren som fyller spelet, liksom att man, särskilt i början, konstant sitter och hoppar i stolen när man blir överfallen av kvinnliga vampyrer och blodtörstiga dvärgar. Allt detta åtföljs av en rad skräckinjagande ljudeffekter som ger spelaren en känsla av att vara med i en skräckfilm. Efter hand som man arbetar sig genom spelet blir rysningarna dock en smula enformiga och förutsägbara, och det finns en gräns för hur många gånger man kan bli chockad av de otaliga fladdermössen och tallrikskastande gengångarna.

Samtidigt ska man genomföra en rad långa och ganska ointressanta samtal med de andra karaktärerna i spelet. Något som har tillförts för att ge handlingen lite mer djup, men som också bromsar upp det annars höga tempot, dock utan att *Undying* därför blir långtråkigt.

Grafiskt är *Undying* ovanligt lyckat. Den grafiska motorn från *Unreal Tournament* gör sitt arbete oklanderligt och skapar stora, flotta och ganska dystra landskap och platser.

Spelet har ingen multiplayer-del, men Electronic Arts lovar att de inom några få månader kommer att ha en omfattande patch klar, som enligt uppgift ska rymma allt man kan önska sig av multiplayer-möjligheter. När den är klar kommer det i hög grad att vara mödan värt att titta närmare på spelet, eftersom de stora och flotta banorna verkar idealiska för häftiga online-fighter.



TIDSRESA Scrye-stenen gör det möjligt att se in i framtiden, där andarna ibland kan hjälpa dig med ledtrådar och goda råd.

Test Center **Undying**

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvara.
- Det är enkelt att ändra de grafiska inställningarna.
- Detsamma gäller inställningen av skärmupplösningen.

GRAFISKA PRESTANDA

GRAFIK ▶		low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Med under 128 MB RAM måste du helt enkelt dra ned på detaljerna. Det handlar om ett typiskt skjutaspel, med allt vad det innebär av snygg grafik och höga maskinvarukrav.

BRA BETT Motståndarna är både utrustade med stora spjut och spetsiga hörntänder.

EN BRA DAG ATT DÖ

OM DU SKA DÖ SÅ KAN DU LIKA GÄRNA GÖRA DET MED STIL. DE 24 OLIKA MOTSTÅNDARNA SOM HERR GALLOWAY STÖTER PÅ HAR ALLA SITT EGET BLODIGA SÄTT ATT TA LIVET AV HONOM. HÄR FÖLJER NÅGRA AV DE MER UNDERHÅLLANDE ...



Om du irriterar unge Aaron så separerar han din överkropp från din underkropp. Fribrottning på hög nivå, alltså.



De irriterande små trollen rycker frenetiskt i ditt huvud tills det ramlar av. Du skulle kanske varit lite snabbare på avtryckaren?



Denna grymma skelettvakt kastar sig rasande över dig och sliter ut ditt hjärta. Herregud, bara för att vi sa att han skulle rassla iväg.

DOMEN

CLIVE BARKER'S UNDYING

TEKNIK

- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: Inget multiplayer ännu

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

Half-Life
Vi håller på att tröttna på att rosa detta spel i tid och otid, så se för tusan till att köpa det

No One Lives Forever
En välkommen frisk fläkt i en genre där spelen annars har börjat att likna varandra. Massor av kvinnlig agent-skönhet.

Clive Barker's Undying
Ett effektivt, blodigt, men i längden också en smula förutsägbart actionspel. Ändå ett lyckat första spelförsök från Clive Barker.

Timeline
Sicken stinkbomb! Författaren Michael Crichton står bakom ett av årets absolut sämsta datorspel.

PLUS & MINUS

+ Den grafiska motorn från Unreal Tournament gör sin plikt. Snyggt att se på.
+ Tillförandet av trollformler ger spelets gameplay variation.
+ Kusliga ljudeffekter kan ge vem som helst kalla kårar.
+ Tempot hålls högt i stort sett hela vägen genom spelet.
- Allt för linjär uppbyggnad där man inte själv kan gå på upptäcktsfärd.
- En del av rysareffekten försvinner under spelets lopp.

BETYG

Ett tämligen lysande rysar-actionspel, som dock mister lite av farten på vägen. Tekniskt är *Undying* mycket lyckat, och både grafik och ljud hjälper till att ge spelet den rätta, dystra stämningen.

7

■ Producent: **Overmax Studio** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.eidosinteractive.com**

KINESISKA KUNGAR
I STRID OM RIKET

GENRE Strategi

STATISTIK

Vi är tillbaka i det gamla Kina, där tre krigsherrar utkämpar ett strategiskt slag om makten efter Han-dynastins kollaps. Traditionell resursstyrning med tillsatt orientalisk magi och mystik.

- Tre kungariken att välja mellan
- Över 300 generaler
- Bygger på en kinesisk bestseller
- Flera vägar till seger
- Här saknas alltså bara geishor ...

AGE OF EMPIRES MÖTER CIVILIZATION i det gamla Kina i en fängslande strategisk strid i realtid mellan olika krigsherrar. Vi befinner oss mitt i österns mystik.

I de flesta bokhyllor kan man hitta en bok av Stephen King, Michael Crichton eller John Grisham. Eller så finns där en Harry Potter. Det är lite färre bokhyllor som innehåller en kinesisk bestseller på 800 sidor, skriven på 1300-talet av Luo Guanzhong.

Av Martin Claydon

Luo Guanzhongs bok - och spelet som recenseras här - handlar om den period i Kinas historia då ett bondeuppror mot Han-dynastin ledde till att kejsaren avsattes och hans rikes kollaps. Landet delades upp i tre kungariken som kämpade inbördes om makten. De tre härskarna hette Cao Cao, Lui Bei och Sun Quan. Denna maktkamp rasade i nästan ett århundrade innan en slags ordning kunde etableras igen, men perioden har gett inspiration till otaliga dikter, böcker, filmer och nu också detta datorspel.

I det gamla Kina var bönderna uppenbart nyckeln till framgång. För det är de här hårt arbetande små liven som producerar mat och samlar in resurser som trä och järn, och dessutom utgör de ryggraden i din armé. Dina lager av mat och andra resurser kan dock snabbt försvinna efter hand som din armé växer, och det kan därför vara nödvändigt att anställa nya bönder eller - om du inte har råd till detta - degradera några av dina soldater till bönder.

När de första resurserna har samlats in av dina bönder har du möjlighet att konstruera hjärtat för dina militära styrkor, nämligen ett "National Academy", som forskar i vapenteknologi och tränar soldater, och du kan dessutom producera olika former av krigsmateriel. Men du behöver mer än bönder och krigsmateriel. Hästar är ett viktigt steg på vägen till framgång, du kan antingen avla fram egna eller ta dem från döda fiender på slagfältet. Dessutom är templet viktigt, eftersom du här kan offra till gudarna och - liksom i exempelvis *Zeus* - erhålla extra styrka och skydd mot olyckor.

Användargränssnittet är en dröm, allt är tydligt markerat och menyerna är lätta att använda. Som man hade kunnat förvänta sig har det lagts stor vikt vid detaljerna, allt

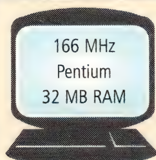


BÄRSÄRK I LUSTGÅRDEN Det är någon som skurit huvudet av alla Buddha-statyerna och har smitit iväg med dem ... skrämmande!



LÄTTERÖVRAT Ett litet hus av trä utan vallgrav eller tjocka murar kan krossas med en enda sten från en stenslunga.

HOW LOW CAN YOU GO?



Fate Of The Dragon fungerar utmärkt på en sölig 166 MHz Pentium, och du kan ytterligare förbättra spelets gameplay genom att ställa in upplösningen till 800 x 600. Du kan också sänka spel- och scroll-hastigheten till snigelfart, men hallå, hur kul är det?



LÄRA SIG ATT SLÅSS Det är avgörande att lära sig militär teknik och taktik, och det har vi en skola för.



ÖVERGÅNG Även den tjockaste mur kan förbipasseras med ett par stegar, och det är precis vad fienden har kommit på vid detta tillfälle.

NÖDVÄNDIGA INSTITUTIONER



BESKRIVNING Machine Workshop
FUNKTION Din vapenfabrik
DOM Storproducent av illasinnade vapen



BESKRIVNING National Academy
FUNKTION Forskar inom vapenteknologi och militär-teknik
DOM En viktig bas som kan hålla dig före konkurrenterna



BESKRIVNING Tempel
FUNKTION Offer till gudarna kan skydda mot katastrofer
DOM Du vill inte dra på dig gudarnas vrede ....



BESKRIVNING Krog
FUNKTION Det bästa stället att rekrytera soldater på
DOM Du kan aldrig få soldater nog



BESKRIVNING Rådhus
FUNKTION Din administration och skatteindrivning
DOM En tumskruv för din befolkning



SNART EN RUINHÖG De så kallade Thunderwagons har gjort sitt jobb: Fiendens tempel är snart bara aska.

En välkommen pust av frisk luft till en genre som alltför ofta visar tecken på trötthet och bristande inspiration

från karaktärernas uniformer till byggnader, landskap och vapen. Taktiken lever också upp till realismen: Det hjälper inte att kasta sig ut i brutala frontalattacker, det ska göras med stegar och katapulter, och om inte det hjälper är diplomati och handel vägar till framgång.

I multiplayer kan man spela upp till åtta tillsammans, där några tar sig an resursstyrningen medan andra sköter om krigandet. I single player har du den fördelen att du kan pausa spelet medan du omfördelar dina styrkor.

Det *Shogun: Total War* gjorde för de japanska samurajerna (vad avser realtidsstrategispel), ska *Three Kingdoms: Fate Of The Dragon* nu göra för historiens intressanta kinesiska dynastikrig. En välkommen pust av frisk luft till en genre som alltför ofta visar tecken på trötthet och bristande inspiration.

DOMEN

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

TEKNIK

Minimum	166 MHz Pentium	32 MB RAM	
Rekommenderas	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	4 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Shogun: Total War
Ett massivt och imponerande realtidsstrategispel, som utspelas i och omkring samurajtidens Japan.

Age of Empires 2: The Conquerors Expansion
Efterföljaren till en jättesuccé, som inte lämnar mycket i övrigt att önska.

Civilization 2
Du ska bygga, handla och erövra genom fem olika svårighetsgrader.

Three Kingdoms: Fate Of The Dragon
Otroligt stämningsmättat och därtill ganska användarvänligt.

PLUS & MINUS

+ Fantastisk atmosfär och fokusering på detaljerna.
+ En tjusig och lättanvänd karta gör att spelet flyter på.
+ Utmanande resursstyrning är en del av taktiken.
+ En dimension av mystik ger spelet större djup.
+ Flera vägar till seger – både militär, forskning, diplomati och allianser.
- Ingen baneditor så att man själv kan utforma banor och kampanjer.

BETYG

Ett snyggt, krävande och annorlunda realtidsstrategispel där det – som i alla bra strategispel – läggs större vikt vid list och mångsidig taktik än brutala och antalsmässigt överlägsna frontalattacker.

8

En helt ny spelklubb

Du får The Sims för endast 9:50

+ 19:50 i porto och exp.avgift

och bli medlem av

BEST GAMES

SPARA 369:50







The Sims – utsett till årets spel år 2000 av Gamespot



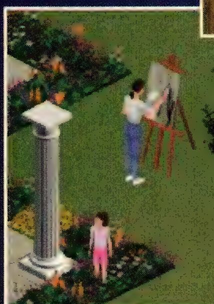
I strategispelet "The Sims" är det du som skapar och styr personerna i spelet. Skapa en familj, bygg ett hus åt den, hjälp alla i jakten på en framgångsrik karriär, tjäna massor av pengar, skaffa många barn och vänner, flirta med grannen över häcken eller gör grannens liv till ett veritabelt helvete.



- Köp en swimmingpool, ett biljardbord eller en lavalampa till familjen. Det finns över 150 föremål som du kan förgylla tillvaron med.
- Du kan bygga allt från ett liten enrumslya till en enorm lyxvilla.

Över 1,5 miljoner sålda exemplar





NYHET • NYHET • NYHET

Som klubbmedlem får du varje månad vår medlemstidning, där du får en noggrann vägledning till månadens spel med installations- och uppsättningsvägledning, strategiguide, tips och tricks samt fuskkoder. Du får information om nästa månads spel. Dessutom får du de hetaste nyheterna från spelvärlden.

"The sims puts forth the closest, most amusing rendering of digital life gamers have ever seen" Adrenaline Vault

BESTÄLLNINGSKUPONG

X JA jag vill gärna bli medlem i pc-spelklubben Best Games. Jag får The Sims som mitt första spel i Best Games för endast 9:50 + 19:50 i porto och expeditionsavgift. Därefter erbjuds jag ett kvalitetsspel en gång varje månad för endast 139:50 + 24:50 i porto och exp.avgift, så länge jag vill. Dessutom får jag klubbens tidning, där jag har möjligheten att köpa ur klubbens stora sortiment av speltitlar till ett mycket fördelaktigt pris. Jag kan när som helst meddela förlaget att jag vill lämna klubben och jag är inte förpliktigad att köpa fler spel än jag själv vill.

Frankeras ej. BESTGAMES betalar portot.

Skicka The Sims till:

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Är du under 18 år, vänligen uppge födelseår: ....

Dessutom krävs målsman underskrift: ....

Var vänlig skriv tydligt – texta gärna! 0104 1004

BEST GAMES

SVARSPOST
111 033 834
208 05 MALMÖ

BEST GAMES Ny pc-spelklubb med de största titlarna

OBS: SVARA INOM 9 DAGAR!

BEST GAMES/Bonnier Publications, Kundtjänst 205 50 Malmö, www.kundtjanst.nu
Ett Bonnier Media-företag.

■ Producent: **GSC Game World** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.kemedia.com**

Tråkiga KOSACKER

GENRE Strategi

STATISTIK

Du ska utkämpa några av de största och mest blodiga slagen i Europas historia, från 1500-talet till 1700-talet.

- 8 000 enheter i ett enda slag!
- Fyra kampanjer
- Tio single player-uppdrag
- Mer än 85 slag
- 16 rivaliserande nationer
- Goda grunder för att vara skeptisk mot EU!

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM

Det finns inte många grafiska möjligheter, men du kan sätta ned upplösningen till 800x600 och stänga av musiken. Men du har väl inga problem med de här systemkraven?



STORT HUS Stora hus och städer resulterar i stora matbudgetar.



SLAGVÄXLING Datorspelarens vita styrkor anfaller i oordnade formationer, vilket resulterar i ett oundvikligt nederlag.

Det låter häftigt med historisk realism och gigantiska slag, men **COSSACKS** är en besvikelse

***Cossacks* försäljningsargument har länge varit att slagen innehållit upp till 8 000 enheter. Ett annat argument har varit att spelet håller sig mycket noggrant till historiska och geografiska fakta.**

Av Jonathan Todd

Slagen i Cossacks är snabbt över, och därtill mycket kaotiska. Exempelvis har dina enheter en irriterande vana att inte lyda order utan i stället kasta sig ut i huvudlösa kamikazeanfall, vilket är förfärligt när resurserna är knappa. Det finns för få kampanjer, och även om de är långa så är de alldeles för linjära för att kunna spelas om.

Och så är det resursstyrningen. Denna aspekt av spelet kan inte riktigt bestämma sig för om den ska vara en viktig faktor eller ej. Varken tålamod eller snabbhet belönas, vilket känns ännu mer irriterande.

Vid de sällsynta tillfällen då man faktiskt får tid att tänka ut en plan lyfter sig spelet. Spelets tutorial och det medföljande lexikonet är också värt en del, för här får man bra upplysningar om förvarsställningar och hur formationer ska ställas upp. Och ja, upplysningarna är faktiskt användbara på slagfältet, men om man sedan kan få sina enheter att lyda order är en annan sak.

Cossacks gör krig långtråkigt. När man utkämpar historiska slag med upp till 8 000 enheter på skärmen borde man bli en smula upphetsad, men den enda känsla man upplever är en smula likgiltighet.



TVETYDIGT Det ser utmärkt ut, men det finns lite för många fel i *Cossacks* gameplay.

DOMEN

COSSACKS: EUROPEAN WARS

TEKNIK

- **Minimum** 200 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **5**

KONKURRENTER

■ Age of Empires: The Conquerors
Ett av de få tillägg som faktiskt tillför originalet något. Och originalet i sig självt var ju ett enastående spel.

■ Farao
Iscensatt i det gamla Egypten. Ett av de flottaste och mest tidsslukande spelen i realtidsgenren.

■ Shogun: Total War
Några småfel här och där förstör inte det roliga. Kombinerar turn-baserad strategi med realtidsstrategi.

■ Cossacks: European Wars
Ett ganska trevligt spel som dock saknar en del finputsning. Spelet saknar helt enkelt dragningskraft.

PLUS & MINUS

+ Gigantiska slag med upp till 8 000 enheter på skärmen.
+ Ett spel om en ovanlig tidsperiod, som efterforskats in i minsta detalj.
- Man grips inte från början av något som helst nytt eller originellt.
- Alltför många överfall ger knappt tid till taktiska överväganden
- De linjära kampanjerna blir mycket snabbt tråkiga.
- Problem med den artificiella intelligensen förstör mycket.

BETYG

Om man aldrig sett något strategispel är det säkert ett riktigt bra spel, för det gör många saker alldeles utmärkt. Men om man *har* sett andra strategispel retar man sig på bristen på originalitet och grundläggande dragningskraft.

5

■ Producent: **Blue Byte** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.bluebyte.net**

BESEGRA ONDSKAN

GENRE Strategi

Ta upp striden mot mörkrets ängel i det något långsamma **SETTLERS 4**

STATISTIK

Sköt om tre små samhällen så de kan försvara sig mot den onda invasionsarmén.

- 1 ond ängel
- Förbättrad grafik
- Vikingar, romare och mayaindianer
- Stadsplanering in i minsta detalj
- Doktorsgrad i ekonomi är en fördel



TITANIC 2 Havet har fått lite större betydelse i *Settlers 4*, där varje ras har sitt speciella krigsfartyg att skicka i strid.

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
64 MB RAM

Du kan justera ned spelets skärmupplösning och en rad grafiska detaljer. Trots detta rekommenderar vi att du investerar i ett hyfsat 3D-kort om du vill ha en bra spelupplevelse.

Sedan det första spelet utkom 1994 har Settlers-spelserien gång på gång med god framgång gått mot spelströmmen. *Settlers 4* håller stilen med ett strategispel där största delen av tiden går åt till att bygga upp sitt samhälle i stället för att slåss.

Av Craig Vaughan



VI KOMMER MED FRED De streckade linjerna visar gränserna mellan de två grannstaterna.

Den onda ängeln Marbus har blivit utkastad från gudarnas trevliga sällskap och skickats ned på Jorden, där han blir illamående av den gröna och frodiga naturen som han möter. Därför skickar han ut en av sina hantlangare för att ödelägga landskapet. Under tiden lever små grupper av vikingar, romare och maya-indianer en fredlig tillvaro i närheten, lyckligt ovetande om hotet från ovan.

Som ledare för en av de här tre raserna får man nu till uppgift att bygga ett blomstrande och självförsörjande samhälle, samtidigt som man kastas ut i tre äventyr som förberedelse för den slutliga uppgörelsen med Marbus armé.

Från början är det viktigt att inse att de enskilda medlemmarna av ens folk är självständiga individer och konstant behöver en fast hand för att utveckla sig. Man startar med en rad byggnader och ett beskedligt förråd av livsviktiga resurser. Därefter börjar spelet. Man samlar virke i skogen, bearbetar det i sågverket och använder brädorna för att konstruera nya byggnader. Stenarna för grunden hämtas i stenbrott och sedan tar byn långsamt form.

Under tiden kan man skicka ut sina nybyggare för att utforska och kolonisera nytt land och få tillgång till ännu fler resurser. Och det är här som spelet skiljer sig från mängden: Nybyggarna är nämligen inte utrustade med de nödvändiga redskapen och dagliga förnödenheterna, som det brukar vara i de flesta spel av denna typ, utan det krävs att man själv konstruerar dem. Byggnadsarbetarna måste t ex ha spadar, bågskyttarna pil och båge och specialarbetarna ska ha sina egna speciella redskap.

Råmaterialet för detta (järn, kol och svavel) ska man både samla in och bearbeta i särskilda fabriker, som man först måste bygga.

Det är en lång process som kan verka frustrerande, men också tillfredsställande när det lyckas, och som kräver att man delegerar de enskilda uppgifterna till sina arbetare

STAMKRIG

DEN HÄR GÅNGEN HAR ROMARE, VIKINGAR OCH MAYAINDIANER FÅTT EN GEMENSAM FIENDE. MÖRKRETS ÄNGEL, MARBUS, VÄNTAR!

ROMARE

Stridstaktik: De togaklädda romarna använder fältläkare som kan återställa 75 procent av en sårad soldats energi. Deras favoritvapen är en katapult som kan ge stor skada på trupper och byggnader.



VIKINGAR

Stridstaktik: Bistra och skäggiga föredrar de att använda sina vilda yxkrigare som anfallsstyrka. De utnyttjar Thors Hammer, en enorm krigsmaskin, för att krossa byggnader med ett enda skott.



MAYAINDIANER

Stridstaktik: Dessa infödingar med bar överkropp använder sina blåsrör med god effekt när fientliga soldater ska bedövas. Byggnader förstörs med stora eldklot som spys fram ur helvetets djup.



DEN ONDE MARBUS

Stridstaktik: Marbus använder kemisk krigföring för att ödelägga världen, och shamaner för att omvända dina soldater. Hans onda plan innebär att du oundvikligen kommer att slåss med dina egna män.



Test Center — Settlers 4

Start

- Inga problem med installationen.
- Lätt att komma åt att ställa in grafikdetaljer.
- Ser fint ut, även med de mest spartanska inställningarna.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst, - dåligt, - acceptabelt, - optimalt

Kommentarer:

Äntligen ett spel med någorlunda överkomliga maskinvarukrav. Därtill kommer också en rad inställningsmöjligheter, vilka gör att Settlers 4 kan köras på de flesta nyare datorer.

om ens samhälle ska gå runt. Under tiden ska man bygga upp sin militära styrka så att den är redo när de fientliga styrkorna bankar på porten.

Med tanke på att det handlar om det fjärde spelet i serien är det en besvikelse att det faktisk finns en rad svagheter i spelets gameplay. Man blir t ex snabbt trött på den annars ganska fina grafiken eftersom de överdrivet många färgerna gör det svårt att se skillnad på de olika arbetarna, så att det tar onödigt lång tid att lista ut vem som gör vad. Samtidigt märker man snabbt att vikingar, romare och mayaindianer, trots att de ser olika ut, i stort sett utför samma uppgifter.

Därtill kommer att man inte känner att de 26 banorna ger tillräcklig valuta för pengarna. Särskilt som de alla är uppbyggda på samma sätt: Man knogar på, man bygger, och så knogar man på lite till. Ofta stannar produktionen utan närmare förklaring, varefter man måste klicka sig hjärndött genom meny efter meny i jakt på orsaken.

När man så gång på gång råkar ut för att de intelligenta fientliga arméerna kommer vältrande och på ett ögonblick krossar det som man har använt flera timmars slit på att bygga upp så krävs det, trots den utmärkta save-funktionen, en ängels tålamod för att fortsätta spela.

Senare i spelet dyker Marbus upp i ett försök att tillföra handlingen ett stänk av drama. Han hämtar sina krafter från vilda svampar som växer i den ödemark som han kallar sitt hem. Att besegra honom är därför ganska odramatiskt (och lite för lätt) genom att få trädgårdsmästare att odla upp den gyllene jorden så att svamparna inte längre kan växa där.

Resultatet är ett spel som mal på i sitt eget lugna tempo, och där evolution är viktigare än revolution. Det är ju å andra sidan precis detta som många av seriens fans är ute efter, och de kommer säkert också att uppskatta *Settlers 4*.

På plussidan ska också nämnas att grafiken, trots den överdrivna färggrannheten och den artificiella intelligensen har blivit mycket bättre, och att det finns många roliga timmar att hämta framför skärmen för de tålmodiga som gillar spel som ligger kvar i ettans växel från start till mål.

DOMEN

SETTLERS 4

TEKNIK

- **Minimum** 200 MHz Pentium 64 MB RAM
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Zeus: Masters of Olympus** Ett ymnighetshorn av stadsbyggande i det gamla Grekland. Kul, underhållande och enkelt att komma igång med.
- **Caesar 3** Från samma personer som står bakom Zeus. En smula mindre förfinat än just Zeus, men annars mycket lyckat.
- **Pharaoh** En klassisk blandning av strategi och resursstyrning som utspelas i mystikens högborg, Egypten.
- **Settlers 4** Ett något långsamt spel, som dock säkert blir ett måste för alla Settlers-fans.

PLUS & MINUS

- \+ Helt ny grafik och animation - det ser verkligen jättebra ut.
- \+ Den onde Marbus tillför spelets gameplay en smula mer dramatik.
- − Vikingar, romare och mayaindianer uppför sig i stort sett lika.
- − Menyuppbyggnaden börjar efter hand att verka onödigt besvärlig.
- − Tempot är för långsamt, tills plötsligt allt går alldeles för fort.
- − Påminner om föregångarna och vinner knappast några nya fans.

BETYG

Settlers-seriens fans kommer att känna igen sig i spelets långsamma gameplay. För alla andra är *Settlers 4* en hård prövning för både nervsystem och tålamod, och det är dessutom drabbat av en rad småfel.

6

■ Producent: **Black Isle Studios/Interplay** ■ Utgivare: **Virgin** ■ Pris: **249 kr** ■ **www.blackisle.com**

MER MAGI FÖR PENGARNA

GENRE rollspel

Det strålande *Icewind Dale* blir **ÄNNU STÖRRE OCH BÄTTRE** med tillägget *Heart of Winter* från rollspelsexperterna Black Isle



PÅ CD:N!

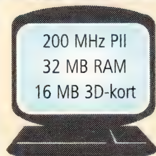
Se videon från *Heart of Winter* på *incite*-CD:n.

STATISTIK

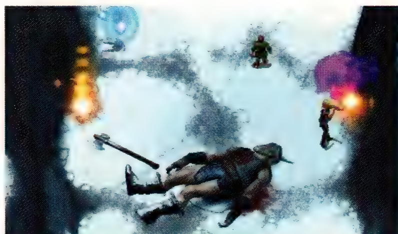
Om du fortfarande försöker att rädda den kalla Icewind Dale-världen kan du utöka uppgiften med *Heart of Winter.*

- 5 nya områden
- 20 nya monster
- 59 nya magiska formler
- Över 100 nya magiska föremål
- Användarvänligt menysystem

HOW LOW CAN YOU GO?



De nya och enkla inställningsmöjligheterna, som först användes i *Baldur's Gate 2,* gör det lätt att justera maskinvaruaccelerationen och ändra skärmupplösningen. Maskinkraven är dock fortfarande ganska stora.



FROSTSKADOR En jätte ser ut att frysa i snön. Kanske skulle du skicka upp ett eldklot under hans kilt?



OVÄNLIGA TYPER Barbarerna är ett hetsigt folkslag som inte tolererar den minsta förolämpning.

Det har gått inflation i att ge ut tillägg till redan framgångsrika rollspel för att mjölka de äventyrshungrande spelarna på sina sista sparade slantar. Senaste exemplet är Icewind Dale-tillägget *Heart of Winter*, som dock hör till de mer lyckade av sitt slag.

Av Darren Evans

Det första som du blir imponerad av är det sätt på vilket tillägget smälter samman med det ursprungliga spelets handling och låter de spelare som fortfarande spelar *Icewind Dale* helt naturligt besöka de nya områdena, och alla faror som lurar där. Du leder helt enkelt din flock av krigare och annat gott folk till staden Kuldahar, och går in i det hus som var låst i *Icewind Dale*. Efter ett litet samtal med husets invånare, en shaman, är du på väg.

Men var beredd. Kravet för att få tillgång till det outforskade området är att din karaktär ska ha uppnått nivå nio som ett absolut minimum. Rent faktiskt blir du förhindrad att bege dig ut på de nya uppdragen om så bara en karaktär i ditt sällskap inte har tillräckligt med erfarenhet, och du blir vänligt men bestämt ombedd att "komma tillbaka senare, när du har blivit torr bakom öronen".

Heart of Winter bygger på en spännande ny historia, som snabbt sätter ens rollspelsfärdigheter på prov. En större konflikt är under utveckling i norr, där de barbariska stammarna slagit sig samman och gör sig klara att anfalla de stackars invånarna i landet Ten-Towns. Men allt är ännu inte förlorat. En barbarshaman vid namn Hjollder har föresatt sig att förhindra blodbadet. I en vision i sina drömmar har han sett dina heroiska äventyr i Icewind Dale-



I UNDERLÄGE Låt inte monstren överraska dig, utnyttja i stället spejarna för att undersöka okända områden så att du undgår att råka ut för bakhåll.

NYTT OCH BRA

VI VÄRDESÄTTER DE NYHETER OCH FÖRBÄTTRINGAR SOM MEDFÖLJER HEART OF WINTER OCH GÖR DET TILL ETT AV DE BÄTTRE ROLLSPELSTILLÄGGEN HITTILLS

GRAFIK-LIRANDE

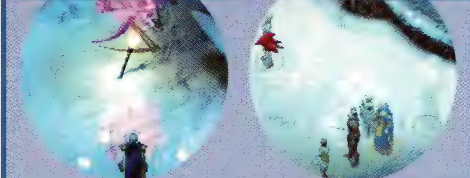


Nu kan du spela med en skärmupplösning på 800 x 600 eller högre. Du kan också välja att "dölja" menyerna för att få bättre överblick under striderna.

BETYG



TROLLERI

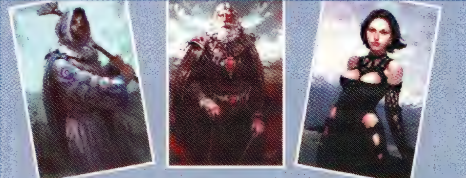


Amatörmagiker kan glädja sig över 59 helt nya trollformler, inklusive Seven Eyes (vänstra bilden och Soul Eater (högra bilden).

BETYG



VALMÖJLIGHETER



Programmerarna hos Black Isle har skapat en rad nya karaktärsporträtt att välja mellan när du ska bygga upp din grupp av äventyrare.

BETYG



regionen och ber dig därför att resa till den lilla byn Lonelywood för att stoppa det kommande slaget och rädda Ten-Towns från ödeläggelse.

Som alla tillägg med självrespekt innehåller *Heart of Winter* naturligtvis också ett större urval av nya utmaningar och varelser som gör allt för att försvåra dina vidare äventyr. Där finns t ex de gigantiska polarormarna som kallas Remorhaz, de beväpnade kringvandrande sällskapen av berusade sjömän och våra personliga favoriter, de spöklikt jämrande jungfrurna.

Som assistans i kampen mot denna mordiska hord får du en rad nya magiska möjligheter. Sammanlagt finns det 50 effektfulla formler, som fördelas jämnt mellan de tre karaktärsklasserna (druid, cleric och wizard). En av våra favoriter är den så kallade Soul Eater, som i första rundan tillfogar din motståndare betydande skada och som, om den lyckas slå ihjäl honom, ögonblickligen väcker honom till liv igen, så att han kan kämpa vid din sida.

Det har också skett en del förbättringar på den tekniska sidan. *Heart of Winter* ger dig en rad valmöjligheter, som t ex chansen att köra spelet med en skärmupplösning på 800 x 600. Det *är* möjligt att använda en ännu högre upplösning, men det understöds inte officiellt från producentens sida. Samtidigt är de datorstyrda monstrens artificiella intelligens märkbart förbättrad, dessutom kan dina karaktärer nu samla på sig ännu fler erfarenhetspoäng och nå ända upp till nivå 30.

Den enda större besvikelsen i *Heart of Winter* är spelets OpenGL-3D-maskinvaruacceleration som är full av fel. *Baldur's Gate 2*, som också gavs ut av Interplay, hade samma problem, som betyder att de som har 3dfx-baserade grafikkort eller nVidia TNT och TNT2-kort ofta råkar ut för att grafiken börjar hacka och köra i slowmotion på skärmen om du har valt att köra spelet med maskinvaruacceleration i konfigurationsmenyn. Ett löjligt fel i ett annars helgjutet tillägg.



FARLIGT NÖJE En natt på stan i Ten-Towns kan bli en både dyr och blodig historia.

Men om du redan har *Icewind Dale* så blir det nu svårt att inte skaffa *Heart of Winter*. Den nya handlingen, de många nya monstren, de imponerande magiska effekterna samt möjligheten att betrakta hela härligheten i en högre upplösning är anledning nog att skicka ut flocken av djärva äventyrare på nya upplevelser. Trevlig resa!



SKEPP OHOJ Endast dårar saknar respekt för havet och de fallfärdiga skorvar som tuffar runt i *Heart of Winter.*

DOMEN

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

TEKNIK

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 550 MHz Pentium III64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✗ 3dfx ✗ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Baldur's Gate 2
Ett episkt rollspel som fortfarande är det bästa i sitt slag. Enorma landskap och perfekt bakgrundshistoria.

Diablo II
Det bästa och mest populära hack'n'slash-rollspelet, som har slagit alla försäljningsrekord världen över.

Icewind Dale: Heart of Winter
Om du redan har *Icewind Dale* så måste du helt enkelt investera dina sparpengar i detta tillägg.

Final Fantasy 8
En konsolkonvertering som trots en rad fel ändå är ett utmärkt rollspel.

PLUS & MINUS

+ Mycket genomtänkt handling som elegant knyter an till originalet.
+ Stora grafiska förbättringar, som t ex högre skärmupplösning.
+ Ny magi, horder av nya monster och massor av nya magiska föremål.
- Dina karaktärer ska ha nått nivå nio innan du kan spela.
- OpenGL 3D-accelerationen fungerar inte korrekt på 3dfx-baserade kort.
- Även om handlingen är spännande är spelets gameplay fortfarande linjärt.

BETYG

Om du lider av Icewind Dale-abstinens kan du bli botad med detta lyckade och ganska omfattande tilläggspaket, som dock ställer rätt så tuffa krav på både din dators maskinvara och din rollspelsförmåga.

7

■ Producent: **Origin** ■ Utgivare: **Electronic Arts Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.owo.com**

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

GENRE Rollspel

STATISTIK

En splitterny 3D-upplevelse väntar på *Ultima Online*-fans i detta det senaste och mest radikala tillägget för det framgångsrika online-multiplayer-spelet.

- Över 700 motion capture 3D-animationer
- Nya monster att slåss mot
- Enorm spelmiljö att utforska
- Förbättrade ljuseffekter

Det tredje tillägget för det framgångsrika rollspelet **ULTIMA ONLINE** innehåller nya landområden att utforska och nya monster att slå ihjäl. Och här finns tillräckligt att slåss mot för seriens fans



KRAFTIG NYSNING! En flygande wyvern försöker att göra grillspett av vår hjälte.

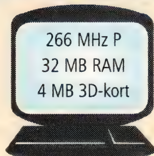


INGÅNG Detta är bara en av de åtta ingångarna till spelets nya landområden.



INTE SNYGGT Grafiken i *Third Dawn* är på sina ställen ganska otydlig.

HOW LOW CAN YOU GO?



Third Dawn fungerar utmärkt på denna utrustning, men om du vill få ut maximalt av spelet bör du sätta ned skärmupplösningen till minimum.

Third Dawn är den mest radikala uppdateringen av det populära *Ultima Online* som vi har sett sedan de två tilläggen *The Second Age* och *Renaissance* gavs ut. Och vilket tillägg det är! Förutom att klämma in nya, enorma landområden och nya monster har Origin också kastat in hela spelvärlden i den tredje dimensionen. Men vad kommer allt detta 3D-tjafs att tillföra *Ultima Online*-spelarnas upplevelser? Jo, det finns en del fördelar, som du snart ska få erfara.

Av Darren Evans

Tack vare den nya 3D-tekniken kan du nu hädanefter njuta av att se de silkesglatta karaktärerna röra på sig. Karaktärernas rörelser är i denna version av spelet skapade med hjälp av motion capture, som vi också känner igen från FIFA-spelen. Det begränsade antalet bra animeringar i det tidigare 2D-*Ultima*-spelet resulterade i tämligen hackiga rörelser som drog ned intrycket av ett annars välputsat spel, men de förbättrade animationerna hjälper i hög grad till att dra in spelaren i den nya *Ultima*-världen.

Transformationen till 3D betyder också att monstren – liksom spelarnas karaktärer – har blivit mycket mer levande i *Third Dawn*. Du vet att du har problem när du ser ett av monstren rusa emot dig i all sin nya 3D-glans.

Det finns också andra fördelar med den nya 3D-tekniken, exempelvis har karaktärerna fått helt nya rörelser. De kan till exempel böja sig, peka, vifta förklarande med armarna och till och med svimma. Dessa nya rörelser ger dig möjlighet att i långt högre grad kommunicera med omvärlden, så att man i högre grad än tidigare känner att man är en del av ett levande universum.

Ett annat radikalt tillskott i den visuella avdelningen är införandet av zoom. Du kan zooma in alldeles inpå striderna så att du nästan kan se karaktärernas fingrar röra sig, och när du är klar med allt ihjälslagande kan du övergå till en större överblick över banan.

Det finns ännu fler visuella förbättringar att hitta i gränssnittet. När du till exempel öppnar en säck eller en ryggsäck kan du själv välja storlek på det fönster som inventarielistan står i. Tidigare var det nödvändigt att ständigt arrangera om innehållet i dessa behållare så att viktiga föremål inte försvann i mängden.

Om du har en svaghet för att använda besvärjelser så finns här också goda nyheter. Spell-effekterna har fått en ansiktslyftning i *Third Dawn*. Liksom karaktärernas animationer har besvärjelserna gjorts om från 2D till 3D, så striden mellan trollkarlar har blivit snyggare än fyrverkeri-VM. Fireballs, fire fields, energy bolts, chain lightning och alla de andra besvärjelserna har aldrig varit så snygga.

Och om all denna 3D-teknik inte har övertygat dig om att detta tillägg är värt att investera i så kan det vara så att de nya landskapen med sina nya monster kan. Det nya landet – Ilshenar – introducerar över



HORROR SHOW Monstren har liksom spelarnas karaktärer fått en ansiktslyftning i 3D. Djävlarna har aldrig varit så ohyggliga.



NÄRBILD Du kan nu zooma in på spelets actionscener genom att använda tangentbordet eller mushjulet.

PATRICK MOORES VÄXANDE UNIVERSUM





Alla karaktärs- och monsteranimeringar har gjorts om till 3D. Resultatet? Ett markant förbättrat utseende.

Tack vare det nya partikelsystemet ser besvärjelser förbaskat bra ut. Alla magiker därute kan börja ladda redan nu.

De små och klaustrofobiska inventarielistorna är historia. Nu bestämmer du själv hur stora t ex ryggsäckens inventarielista ska vara.

Till och med den gamla goda "pappmodellen" av din karaktär har gjorts om till 3D. Du kan nu betrakta karaktären från alla vinklar.



JORDEN ÄR PLATT Terrängen har inte gjorts om till 3D, så den verkar lite platt.

ett dussin nya invånare som bjuder upp till en lustiger dans. För att få tillgång till dessa nya områden av spelterrängen ska du gå genom din lokala moon gate och välja en av de åtta dygderna, som kan vara till exempel Valour, Spirituality eller Sacrifice. Därefter blir du teleporterad till en av de åtta moon gates som finns i det nya spelområdet. Men du ska vara förberedd på att kastas ut i stridens hetta direkt, för det vandrar runt monster på måfå precis utanför utgångarna, beredda att ge dig ett varmt välkomnande.

Det har tillkommit flera nya monster, bland annat de så kallade ethereal warriors och pesky genies, som är gjorda för att ge dig mardrömmar. Och i en av grottorna, som vi trodde att vi kunde smyga oss igenom, väntade en varelse kallad Succubus i skuggorna. Här blev vi ihjälslagna tre gånger i rad, innan vi till slut lyckades att avleda detta helvetesmonster och komma förbi utan strid.

Third Dawn bjuder på många goda nyheter – men också några småfel – för _Ultima Online_-världen.

Landet Ilshenar är utformat ungefär som en vaniljkrans som är mycket stor och välformad. Det är inte ovanligt att man blir jagad genom dalar och bergspass av hela horder med monster, medan man försöker att döda dem ett i taget.

Third Dawn är ett snyggt tillägg till *Ultima Online*-världen, men det har sina fel. Först och främst priset, som är det samma som för ett helt nytt spel. Även om *Third Dawn* förbättrar originalspelet är det fortfarande bara ett tillägg, och man måste alltså ha originalspelet för att kunna köra det. Och det faktum att det nya gränssnittet inte sparar upplägget på din skärm (så att alla fönster och menyer är tillbaka i ursprungsläget varje gång man loggar in) är otroligt irriterande. Okej, det är en liten sak, men det hade lätt kunnat ordnas.

Det är också ett irritationsmoment att några av 3D-föremålen ibland överlappas av 2D-terrängen i bakgrunden.

Third Dawn kan bjuda på många goda nyheter – men också några små buggar – för *Ultima Online*-världen. De små felen kan utvecklarna relativt enkelt fixa till så att de inte uppträder när man loggar in på spelet. Då återstår bara för alla online-rollspelare därute att överväga om det är värt att betala 449 kronor för ett spel som i grund och botten inte är något annat än ett tillägg.



VEM VILL VARA FÖRST? Okej. Låt oss dra lott om vem som först ska närma sig skelettdraken.

DOMEN

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	350 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✗ 3dfx ✓ OpenGL ✗

Ljud EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - LAN - Internet - 1 000+ | Antal spelare per CD: 1 | Antal CD per spel: 1 | Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

Diablo 2
Av många rollspelare betraktat som det bästa i genren, oavsett om man spelar det online eller offline.

Everquest
Everquest är utan konkurrens det absolut mest populära online-rollspelet just nu.

Ultima Online: Third Dawn
Av de olika rollspel som finns tillgängliga online, erbjuder *Third Dawn* mest komplext gameplay.

Asherons Call
Microsofts försök med ett online-rollspel blir hela tiden mer och mer populärt.

PLUS & MINUS

+ Den nya 3D-tekniken förbättrar animeringen drastiskt.
+ Besvärjelserna har blivit snyggare med nya ljuseffekter och shading.
+ Nya områden att utforska och nya monster att kämpa mot.
- Det är irriterande att ens fönsterinställningar inte kan sparas.
- Priset är lite magstarkt för ett tillägg.
- 2D-terrängen överlappar då och då karaktärerna.

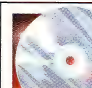
BETYG

Ett stort tillägg med massor av nya effekter, landområden och monster. Här finns material till många timmars spel, men vi tycker ändå att 449 kronor är ett ganska högt pris att betala för ett tillägg.

8

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **Electronic Arts, 08-546 645 00** ■ Pris: **449 kr** ■ **sverige.ea.com**

SLAM **DUNK!**



FINNS PÅ CD:N
Demot från *NBA Live 2001* ligger på *incite*-cd:n.

GENRE Sport

STATISTIK

Ett vilt, snabbt och funkigt basket-gameplay där du kan ställa in svårighetsgrad och spelmöjligheter som du vill.

- Handla med 15 spelare
- Realistiska spelarreaktioner
- Spela mot NBA-legenderna
- Uppdaterad statistik
- Hårdpumpad soundtrack
- En total brist på sexiga cheerleaders

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz Pentium
32 MB RAM

Om du skruvar ned alla detaljer, effekter och skärmupplösningen kan spelet köras på en ganska beskedlig PC utan 3D-kort!

Om du någonsin har drömt om att spela mot basketlegenden Michael Jordan, så får du chansen i **NBA LIVE 2001**

Intresset för den amerikanska basketligan NBA har tack vare de många satellitkanalerna så smått börjat öka i popularitet också här i den kalla norden. Det samma gäller för de relativt få spel som försöker att återskapa de bonade golven och leken med den orangea plastbollen.

Av Martyn Clayden

Den mest kända basketserien är NBA Live från EA Sports. 2001-utgåvan är som föregångarna närmast uppbyggd som en TV-sändning, komplett med olika kameravinklar, spektakulära ljuseffekter, hysteriska kommentatorer, skrikande fans och hårdpumpad rapmusik.

Just musiken är det första man träffas av när spelet startar. *NBA Live 2001:s* vilda bakgrundsmusik är skapad av rapartister som Montell Jordan, Bootsy Collins och Choclair, och hjälper till att sätta tempot för resten av spelet.

Menysystemet är överskådligt och lättillgängligt och gör det möjligt att välja om man ska prova färdigheterna under ett par uppvisningsmatcher eller kasta sig direkt ut i en komplett NBA-säsong. Man kan också hoppa direkt till de avslutande playoff-matcherna eller prova om man kan slå självaste Michael Jordan i en man mot man-uppgörelse på en asfaltbana mitt i storstadsgettot.

Fans av managerspel kommer att glädja sig över att just denna del av spelet har förbättrats starkt i *NBA Live 2001*. I det så kallade Franchise Mode kan man jonglera med stjärnornas löner, anställa och sparka spelare, förbättra deras talanger och hantera spelare mellan tre klubbar på en gång. Det är inte precis *Championship Manager*, men det fungerar.

Som i ishockeyspelet *NHL 2001* har spelutvecklarna denna gång dessutom koncentrerat sig på att förbättra spelarnas ansiktsdetaljer och reaktioner på banan. När ett domslut t ex går en spelare emot kommer han att svära och gestikulera förorättat innan han trotsigt går av banan medan åskådarna buar.



DRA BRALLORNA AV HONOM! Man kan komma ganska tätt inpå händelserna i *NBA Live 2001*.

Animeringen kan i övrigt verka stel, men okej, det *är* också rätt så stora killar som vi har med att göra.

Styrningen kräver att man har en gamepad. Försöker man styra spelarna med sitt tangentbord tappar man snabbt bort sig bland alla avancerade finter och rörelser. Samtidig kan man i motsats till förra årets utgåva inte spara sitt spel under pågående match. En oförklarlig miss från programmerarnas sida.

Generellt får man ändå säga att *NBA Live 2001* är ett ganska lyckat basketspel, som tack vare alla de många små detaljerna och det fina ljudet (trots att kommentatorerna som vanligt upprepar sig i all oändlighet) är fyllt med den rätta stämningen. Det är inte helt i klass med t ex *FIFA 2001* och *NHL 2001*, men det räcker till, och bristen på seriösa konkurrenter gör *NBA Live 2001* till det klart bästa spelet i sin genre.

DOMEN

NBA LIVE 2001

TEKNIK

- **Minimum** 200 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 450 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN - 2 Internet - 2
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ NBA Live 2001
Påminner en del om 2000-utgåvan, men är dock såpass finputsat att det rättfärdigar den nya versionen.

■ NBA Inside Drive 2000
Microsofts försök att göra sitt eget basketspel har en ganska snygg grafik och ett lyckat gameplay.

■ NBA Live 2000
Fortfarande ett ganska bra basketspel där man kan zooma in riktigt nära på det som händer på planen.

■ NBA Live 1999
Hyllat för sin realism när det kom ut, men har efter hand blivit en smula föråldrat, dessutom är ljudet riktigt dåligt.

PLUS & MINUS

+ Förbättrade ansiktsanimeringar och spelarreaktioner ökar realismen.
+ Managerdelen har utvecklats rejält och fungerar klanderfritt.
+ Möjlighet för att fininställa allt i spelet gör det lättillgängligt för alla.
+ Fantastiskt soundtrack som direkt skapar den rätta atmosfären.
- Nästan omöjligt att spela med tangentbordet. Gamepad rekommenderas.
- Ingen möjlighet att spara mitt under matchen.

BETYG

Det finns ett par irriterande små fel och brister i *NBA Live 2001*, men om du ska köpa ditt första basketspel så är detta utan tvivel det klart bästa basketspelet på marknaden just nu.

7

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL

■ Producent: **Nival Interactive** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.evil-islands.com**

Bygg en egen **yxa**

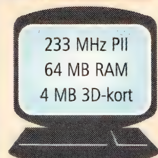
GENRE Rollspel/adventure

STATISTIK

Led en grupp naiva töntar mot en säker död, medan du söker efter heder, ära och din egen identitet.

- 80 utmanande uppdrag
- 100 unika varelser
- 3 vitt skilda öar
- Möjlighet att göra dina egna vapen

HOW LOW CAN YOU GO?



Den mycket flexibla 3D-motorn ställer stora krav på din PC. Om din maskin inte uppfyller minimikraven försvinner det mesta av spelupplevelsen.

FINNS PÅ CD:N

Nedbrytningen av traditionella gränser mellan spelgenrer fortsätter med **EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL** som det senaste exemplet

Spelproducenterna fortsätter att blanda olika genrer för att tilltala så många kunder som möjligt. I *Evil Islands* blandas element från adventure-spel, strategispel och rollspel med en kraftfull grafisk 3D-motor och vi tas med på besök i landet Gipat, en hårt prövad värld full av grottor, drakar, magi och stamkrig.

Av Craig Vaughan



SMÅPRAT Mellansekvenserna använder samma grafik som resten av spelet, vilket bland annat utnyttjas vid samtal mellan karaktärerna.

Man får ikläda sig rollen som en anonym äventyrare med minnesförlust och anländer till en avlägset belägen by där invånarna felaktigt tror att man är Den Utvalde, som har kommit för att rädda dem undan alla problem. En tvivelaktig ära, som innebär att man snabbt skickas ut på en rad riskfyllda uppdrag, vare sig man vill det eller inte.

Speciellt fans av Jagged Alliance-spelen finner sig snabbt tillrätta med den isometriska kameravinkeln sedd lite från ovan och det lagbaserade äventyr som spelet bygger på. De grundläggande delarna av spelet verkar också vara ganska genomtänkta, men det börjar tyvärr se lite värre ut när man tittar på spelets detaljer.

Även om menyerna t ex gör det lätt att klicka sig fram till statistik om de olika vapnen och karaktärerna har de den olyckliga bieffekten att de täcker en stor del av skärmen. Eftersom man flyttar sina karaktärer genom att klicka dit man vill att de ska gå är det en nackdel att man bara har en fjärdedel av skärmen till sitt förfogande på grund av kontrollpanelen.

Man kan visserligen ta med andra karaktärer i sin grupp, men det är bara huvudpersonens överlevnad som har betydelse för den övergripande handlingen. Det betyder att man ofta kan skicka ut huvuddelen av sin grupp på självmordsuppdrag, då det ändå inte spelar någon roll om de överlever eller inte.

När detta är sagt bör det dock framhållas att spelets användande av "synfältsteknik" innebär att man faktiskt kan smyga sig fram för att utföra bakhåll, i stället för att bara dundra på rakt fram. Samtidigt är banorna och uppdragen tillräckligt varierade för att hålla intresset vid liv medan man förtjänar viktiga erfarenhetspoäng som man kan förbättra sin karaktärs förmågor med, genom att utföra uppdrag.

Spelets höjdpunkt är dock möjligheten att tillverka föremål. I praktiken betyder detta att köpta eller stulna föremål kan delas upp i mindre delar (en yxa kan t ex delas upp i trä och metall). Därefter kan de enskilda delarna kombineras med andra delar för att skapa helt nya verktyg eller vapen. Detta, i kombination med användandet av magi och en lagom spännande bakgrundshistoria som drivkraft gör att *Evil Islands* trots allt "överlever" de flesta av sina små fel och brister.

Evil Islands har lyckats med kombinationen av olika spelgenrer och är dessutom stämningsfyllt. Den flexibla 3D-motorn, de realistiska ljudeffekterna och den icke-linjära uppbyggnaden av uppdragen gör spelet till ett spännande och utmanande äventyr.

DOMEN

EVIL ISLANDS

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	366 MHz Pentium II	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC -1 LAN -8 Internet -8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Baldur's Gate 2
Det bästa rollspelet på marknaden. Kombinationen av mångsidiga karaktärer och enorma uppdrag är näst intill perfekt.

Jagged Alliance
Ett mycket lyckat lagbaserat rollspel med en enkelt och mycket logiskt uppbyggd styrning av karaktärerna.

Evil Islands
Massor av nyskapande detaljer i detta spel, som dessvärre också lider av en rad små buggar.

Myth 2: Soulblighter
En storslagen strategi/action-fest, som dock snabbt blir lite enformig.

PLUS & MINUS

+ Tre öar med mycket varierande utseende, invånare och uppdrag.
+ Den felfria och kraftfulla 3D-motorn blåser liv i händelserna.
+ Möjligheten att smyga sig fram tillför spelet ett taktiskt element.
+ Möjligheten att tillverka egna föremål fungerar fint.
- Menyerna tar för stor plats och gör styrningen besvärlig.
- Det är för lätt att skicka sina lagmedlemmar rakt in i döden.

BETYG

Det finns lite för många småfel för att *Evil Islands* ska kunna få ett riktigt toppbetyg. Spelet innehåller annars en rad nyheter och har en bra handling som håller intresset vid liv under lång tid.

7

■ Producent: **Reflexive** ■ Utgivare: **Pan Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.stawayteam.com**

STATISTIK

Följ med på en tidsresa till det 23:e århundradet med världens populäraste science fiction-serie. *Star Trek* är tillbaka igen, denna gång med ett strategispel av den bättre sorten.

- 17 officerare
- 18 uppdrag
- 5 karaktärstyper
- Massor av kul för hardcore-trekkies

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
64 MB RAM

Eftersom *Away Team* är ett 2D-spel, krävs inget 3D-kort för att spela det. I gengäld begränsar det också inställningsmöjligheterna, så din PC måste uppfylla minimikraven.

Stjärnstrategi

GENRE Strategi

Använd små grupper av specialtränade soldater för att ännu en gång rädda galaxen från ett totalt ödeläggande krig i **STAR TREK: AWAY TEAM.** Det är *Commandos* i yttre rymden


SMYGANDE De blå cirklarna indikerar det oväsen som dina mannar gör, och hur lätta de är att upptäcka.


ARBETSFÖRDELNING Medan resten av teamet hejdar fienden, hackar Yraxis dataterminalen


VÄNTA ETT ÖGONBLICK! När en av dina lagmedlemmar blir beskjuten pausas spelet automatiskt.

Det är uppror i den neutrala zonen, där en grupp rebelliska romulaner har anfallit en av klingons förposter och rövat bort ett par vetenskapsmän. Med andra ord: Det är problem i Star Trek igen, och vem ska lösa dem? Det ska du så klart!

Av Sascha Gliss

Strömmen av Star Trek-spel är till synes oändlig, det senaste i raden är realtidsstrategispelet *Away Team*, där du utses av Amiral Nolotalr att gå om bord på den nya spionkryssaren Incursion för att klara upp saken.

I stil med *Commandos* styr du nu upp till sex officerare genom en rad olika världar och löser under tiden en rad krävande uppdrag under dina försök att återskapa fred i universum.

För varje uppgift sätter du ihop en stridsgrupp av upp till 17 olika officerare som är uppdelade i fem personaltyper (kommendörer, vetenskapsmän, tekniker, läkare och säkerhetsofficerare), som var och en har egna färdigheter och utrustning, från krypskyttegevär till hypospray.

Därefter beamas ditt lag ned till planeten och ni är nu redo för strid.

Away Team är ett strategispel som många andra. Menyerna är enkla och överskådliga, grafiken är trogen Star Treks välkända universum utan att på något sätt vara strålande, och ljudet är stämningsfullt med utmärkta röster. Alltså ett strålande spel för äkta trekkies som inte tillför genren något nytt, men som är god underhållning så länge det varar.

DOMEN

STAR TREK: AWAY TEAM

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	64 MB RAM
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 2 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

■ **Commandos**
Otroligt underhållande och krävande strategispel där man måste kunna hålla sina soldater vid liv.

■ **Shogun: Total War**
Några småfel här och där förstör inte det roliga. Kombinerar turn-baserad strategi med realtidsstrategi.

■ **Star Trek: Away Team**
Ännu ett Star Trek-spel, men denna gång från den övre delen av skalan. Massor av taktiska överväganden i den yttre rymden.

■ **Cossacks: European Wars**
Ett ganska trevligt spel som dock saknar en del finputsning. Spelet har ingen grundläggande attraktion.

PLUS & MINUS

\+ Gott om enheter att välja mellan inför de olika uppdragen.

\+ Soldaternas olika egenskaper öppnar en rad taktiska möjligheter.

\+ Ljudet är välgjort och har helt rätt stämning.

\+ Igenkännandets glädje kommer att vara stor för alla Star Trek-fans.

− Rent tekniskt är spelet inte mycket att hurra för.

− Man får leta väldigt länge efter något nyskapande.

BETYG

Star Trek: Away Team **gör vad det ska. Det är underhållande och fyllt med Star Trek-stämning, men det flödar inte direkt över av kreativa idéer och annorlunda gameplay.**

7

HÅRDA NYHETER

GEFORCE 3:
TREDJE GENERATIONENS GRAFIK

NVIDIAS SUPERCHIP GEFORCE 3 HAR SLUPPIT UT UNDER KODNAMNET NV20 OCH BLIR DEN GRAFISKA DRIVKRAFTEN I MICROSOFTS X-BOX. MEN PROCESSORN KOMMER OCKSÅ ATT GYNNA DATORSPELARNA.



FINNS PÅ CD:N
Presentationsvideo av GeForce 3 finns på *incite*-CD:n

SUPERHEMLIGT **De tekniska data för Nvidias GeForce 3-chip har sluppit ut.**

GeForce 3 har utvecklats med DirectX 8.0 i tankarna och ska mot den bakgrunden gagna både X-Box och PC, eftersom spelen till dessa båda plattformar utvecklas just i DirectX. Det stora scoopet för PC:ns vidkommande är ju att det, liksom med GeForce 2, för GeForce 3:s del handlar om en hel serie chip, medan det ju bara utvecklas ett enda chip för X-Box. Företag som lever av att limma fast 3D-chip på kretskort, som Hercules och Creative, kommer att fortsätta spotta ut en rad 3D-kort med varierande hastighet, minne och pris.

Men vad är det då den nya processorn kan erbjuda? Många hardwarespecialister blir nog förfärade när de får höra att GeForce 3 inte är något fradgande monster när det gäller de tekniska specifikationerna. Den första GeForce 3-processorn körs bara i beskedliga 200 MHz. Och då finns det säkert många som ondgör sig över att Nvidia släpper ett GeForce-chip med lägre clock-speed än föregångaren, Geforce 2 Ultra (250 MHz), men det beror på att man på flera andra områden har turboladdat processorn så att den blir en expert på jonglering av bilder i stället för att "bara" erbjuda en hög klockfrekvens.

Man kan också bli överraskad av att arkitekturen i GeForce 3 verkar vara densamma som användes i GeForce 2 GTS! Men det *finns* trots allt skillnader. Nvidia har bland annat utvecklat den nya processorn så att den använder minnets bandbredd mer effektivt, vilket är en ofta förbisedd källa till bättre prestanda för ett 3D-kort. Bland övriga förbättringar kan nämnas att GeForce 3 innehåller förbättrade funktioner för geometriska beräkningar samt snabbare anti-aliasing, vilket som bekant är den effekt som gör att kanterna i grafiken jämnas ut.

Som vi också nämnt i våra test av GeForce 2-kort, kommer kvaliteten på grafiken bara att bli markant bättre om man kör spelen i en upplösning på 1280x1024 (och 32-bitars färg) och högre, så du kommer att behöva en kvalitetsmonitor om du ska utnyttja den nya processorn optimalt. Vi talar då om 19 tum eller mer. Och dessutom en CPU på minst 900 MHz.

GeForce 3 kommer att börja leva upp till sin potential först när DirectX 8.0 blir standard i nya spel, vilket kanske först kan börja bli runt årsskiftet. Processorns egentliga debut som överlägsen grafikförmedlare kommer vi dock nog först att se till hösten, när det länge efterlängtade *Unreal 2* enligt uppgift ska komma. Spelet använder nämligen just DirectX 8.0.

Om de första GeForce 3-korten är prisvärda (troligen runt 3 000 kr), kan vi dock för tillfället inte sia om.

TOP SECRET: Tekniken i GeForce 3

Som synes i diagrammet är Nvidias nya GeForce 3-chip (NV20) inget monster i förhållande till sina lite äldre släktingar, men så fort DirectX 8.0 blir mer utbrett i spel kommer GeForce 3 att kunna utnyttjas bättre.

	GeForce 256 DDR	GeForce 2 MX SDR	GeForce 2 GTS/Pro	GeForce 2 Ultra	GeForce 3
processorhastighet	120 MHz	166 MHz	200 MHz	250 MHz	200 MHz
minneshastighet	150 MHz DDR	166/183 MHz SDR	166 MHz DDR	230 MHz DDR	250 MHz DDR
minnestyp	32/64 MB DDR (128-bit)	32 MB SDR (128-bit)	32/64 MB DDR (128-bit)	64 MB DDR (128-bit)	64/128 MB DDR (128-bit)
behandlingshastighet	4 pixels x 1 texel	2 pixels x 2 texels	4 pixels x 2 texels	4 pixels x 2 texels	4 pixels x 2 texels (x 2 texels)
polygon-output	15m polygoner	20m polygoner	25m polygoner	31m polygoner	40m polygoner
pixels per cykel	480m	333m	800m	1000m	800m
texels per cykel	480m	667m	1,600m	2000m	Ingen info
minnets bandbredd	4,8 GB	2,9 GB	5,3 GB	7,4 GB	Ca. 8 GB
effektivitetsteknologi	Ingen info	Ingen info	Ingen info	Ingen info	Avancerat HSR
notering	Första T&L-kretsen	Multi-monitor	DirectX 7 shading-motor	DirectX 7 shading-motor	DirectX 8.0-kompatibel
idealisk upplösning	1024 x 768 (32-bit)	1024 x 768 (16-bit)	1280 x 1024 (16-bit)	1280 x 1024 (32-bit)	1280 x 1024 (32-bit)

STÖD FÖR PENTIUM 4

Kingston Technology ska nu producera ännu fler minnesmoduler för Pentium 4

Kingston Technology meddelade förra månaden att de med en investering på 140 miljoner kronor ska öka sin månatliga produktion till 1 miljon RIMM-moduler, som används i Intel Pentium 4-datorsystem. Meddelandet kom samtidigt som Intel i San Jose – på sitt "Intel Developer Forum" – meddelade att de ska dra ned produktionen av Pentium 3-processorer till fördel för Pentium 4. Kingston Technology Company, som kallar sig världens största oberoende producent av RAM-moduler, stärker med sin tresiffriga miljon-investering sitt samarbete med Intel. Försäljningen av Pentium 4-processorer har varit en besvikelse för Intel och är därför naturligtvis jublande glada över samarbetet med Kingston:

"Vi är glada att Kingston har valt att utöka sin kapacitet på RIMM-moduler och därmed stötta tillväxten av försäljning av Intel Pentium 4-processorer," säger Louis Burns, Vice President och General Manager på Intel Desktop Platforms Group, och fortsätter: "Tillsammans med det generella stöd som RDRAM-leverantörerna över hela världen har visat för att öka produktionen av RDRAM, säkrar Kingstons initiativ att det finns tillräckligt mycket RIMM-moduler för att tillfredsställa efterfrågan på högpresterande Pentium 4-datorer ."

Hercules först med GeForce 3

GRAFIKKORTFÖRETAGET HERCULES, som ägs av Guillemot, lyfte nyligen på skynket för det första grafikkortet som utrustats med Nvidias splitternya GeForce 3-chip.

Prophet III-kortet innehåller 64 MB DDR RAM och körs med en frekvens på 450 MHz. Det skulle få tidernas mest krävande spel att köras flytande även i höga upplösningar. Samtidigt stöder kortet DirectX:s nya generation av realtidsanimerade texturer och geometriska effekter.

Med hjälp av det medföljande programmet 3D Tweaker 2.0 kan användaren anpassa grafikkortet till sina behov. 3D Prophet III erbjuder också möjligheten att uppleva DVD-film på PC och TV med Power DVD3.0. Kortet innehåller också en DVI-utgång som stöder upplösningar på upp till 1600x1200 på LCD-skärmar.

Grafikkortet kunde köpas i svenska butiker redan i mars och kostade på Internet mellan sex och sjutusen kronor!

Telefon AV PAPPER

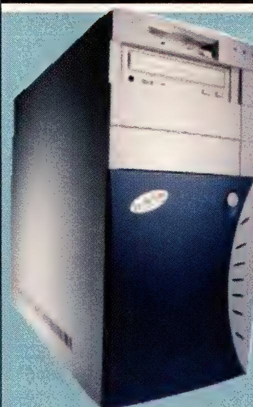


KÖP OCH SLÄNG
Ännu en gång måste man förundras över teknologin. Ett amerikanskt företag har utvecklat en telefon av papper som kan kastas bort efter användning.

DET AMERIKANSKA FÖRETAGET DIECELAND TECHNOLOGIES ska under våren lansera en mobiltelefon som är gjord av papper. Telefonen har ungefär samma storlek som ett kreditkort och ska inom kort kunna köpas för ynka 10 dollar i USA. Telefonen kan klara en timmes taltid. Därefter kan man själv bestämma om man vill kasta den i soporna – eller pappers-återvinningen – eller om man vill köpa ännu en timmes taltid. Enligt Dieceland Technologies hemsida har företaget redan tagit patent på flera elektroniska pappersvaror, bland annat bärbara datorer. Hjärnan bakom mobiltelefonen av papper är amerikanen Randi Altschul, som tidigare har designat leksaker.

TYST PC

SVENSKA CAPTECH HAR UTVECKLAT EN DATOR SOM ÄR MYCKET TYSTARE ÄN EN VANLIG PC



DU HAR SLÄCKT ALLA LAMPOR, stängt av stereon och sparkat ut hunden på bakgården. Du ska sätta dig och spela ett stämningsfullt adventure-spel, och det kräver lugn och ro. Men trots alla dina förberedelser är det ändå svårt att komma i den rätta medeltidsstämningen när din dator låter som ett jetplan med efterbränn-kammaren på: hårddisken knattrar ilsket och datorlådans fläkt har en duett med processorfläkten. Du måste sätta på dig ett par hörlurar för att över huvud taget kunna höra vad karaktärerna i spelet säger. Men det behöver inte nödvändigtvis vara så här illa.

De svenska maskinvaruproducenterna på CapTech har utvecklat en mycket bra lösning på problemet: Decibel 800VT, den tysta PC:n. Nu kan du äntligen höra vad som händer i spelet utan att du behöver stänga hela resten av världen ute med ett par hörlurar.

Decibel 800VT innehåller en Intel 800 MHz PIII-processor, 128 MB RAM, 20 GB hårddisk och ett ATI Xpert 2000 Pro. Tack vare en ljuddämpad hårddisk och ett specialutvecklat kabinett har CapTechs dator en väsentligt lägre ljudstyrka, faktiskt så låg som 16,5 decibel, till skillnad från en vanlig PC som typiskt ligger på en ljudstyrka runt 50 decibel. Läs mer på: **www.captech.se/decibel**

SUVERÄN SPELUTRUSTNING

- Produkt: Icemat
- Producent: **Soft Trading**
- Pris: **229 DKK**
- **www.icemat.com**

ICEMAT är en i sanning nyskapande musmatta. Det nyskapande ligger i valet av material, den är nämligen gjord av glas. Ja, av glas! Ytan är sandblästrad och ger därför en friktion som andra mattor inte kommer i närheten av. Många musmattor är irriterande oprecisa när de ska användas för blixtsnabbt precisionsarbete i online-*Quake* eller *Counter Strike*, några är för små och andra är för lätta. Man frestas att helt låta bli att använda mattan. Men Icemat är annorlunda. Måtten är 21,5 x 25 cm och den väger en del för att den inte ska glida runt på bordet under spelet. Andra fördelar med den här mattan är att den inte blir sliten och att den är lätt att rengöra. I gengäld tål den inte att ramla i golvet och den fungerar inte med en optisk mus, vilket drar ned betyget i vårt test. Tillsammans med Razor Boomslang blir det den ultimata spelutrustningen. Icemat kan för tillfället bara köpas via Internet-adressen **www.icemat.com**.

Betyget dras ned av att Icemat bara kan köpas på Nätet och inte fungerar med en optisk mus. Men med Boomslang-musen är det världsklass!

8

KOMBINATIONEN AV **Icemat och Razor Boomslang 2000 är mycket nära det ultimata tillbehöret för online-action som *Quake* och *Counter Strike*.**

- Produkt: Razor Boomslang 2000
- Producent: **LabTec**
- Pris: **995 kr**
- **www.labtec.com**

VILKEN SKITMUS, TÄNKER MAN obönhörligt när man för första gången sitter med en Razor Boomslang 2000 i handen. Det är världens snabbaste mus med en dpi på 2000, där en standardmus ligger på 200-400 dpi, men dess utformning gör den svår att vänja sig vid. På en normal mus ligger kulan ungefär i mitten, men på RB ligger den längst bak. Orsaken till detta är enkel: man får en bättre spelposition med handen. Ja, när man har vant sig alltså. I stället för att hålla musen med hela handen använder man bara sina fingrar. Det är också denna härliga funktion som man kallar för on-the-fly, vilket gör det möjligt att växla känslighet mitt i ett spel bara genom att hålla in en knapp. Den höga känsligheten gör att där det tidigare bara var möjligt att träffa en motståndare i huvudet kan man nu skjuta honom i ögat. Inte nog med att musen är mycket snabbare och mer precis än andra, tangenterna är nästan dubbelt så stora som på en standardmus, och det finns hela fem stycken att använda. Man kan dock bara använda 4 av dem samtidigt. I paketet, som för övrigt är utformat som en kakburk, medföljer en USB-konverter, vilket gör att musen fungerar både via USB och PS/2.



Det tar ett tag att vänja sig vid Boomslang, men när man väl har fått träna upp fingrarna så finns det ingen bättre spelmus.

9

BIG BROTHER I VARDAGSRUMMET



Vi var igång direkt efter bara en omstart.

- Produkt: **Quickcam Pro 3000**
- Producent: **Logitech**
- Pris: **975 kr**
- **www.logitech.com**

VI HADE EN DEL TRASSEL när vi försökte installera kameran på en Windows 98-maskin, det var faktiskt ingenting som gick som det var tänkt. Inte någon särskilt bra start på ett test. Därefter försökte vi i stället på en Windows ME-dator, och den här gången gick det bättre. Vi var igång direkt efter bara en omstart.

Logitechs Quickcam-software är mycket lätt att använda, även PC-nybörjare kan klara av den. Två musklick så kan man skapa stillbilder eller videoklipp som man kan skicka till faster Emma i Kalifornien – med ljud via enhetens inbyggda mikrofon! Och om faster har en likadan kamera kan man tala med varandra live, naturligtvis med den sedvanliga Internet-fördröjningen.

Det är mycket tillfredsställande att använda kameran, för bilden blir knivskarp på skärmen. Och om man högerklickar i den så kallade "studion" kan man spara bilder eller videoklipp som JPG- eller AVI-filer och bifoga dem i ett e-mail. Och om du drömmer om att bli TV-stjärna så kan du med en Quickcam göra din egen Big Brother-show hemma i vardagsrummet!

Installationen var problemfylld på en Windows 98-maskin, men på en Windows ME-maskin fungerade kameran som en dröm.

8

Logimums

■ Produkt: **iFeel Mouse** ■ Producent: **Logitech** ■ **www.logitech.com** ■ Pris: **399 kr**

DET HAR VARIT PROBLEM med rullhjulet på några av Logitechs tidigare möss – särskilt på den trådlösa modellen – men det problemet verkar vara löst med den här Microsoft Intellimouse-liknande tingesten från Logitech, den så kallade iFeel Mouse. Våra tekniker imponerades också av knapparnas respons och nästan omärkbara motstånd vid klickning, vilket gör musen otroligt skön att använda. Liksom på Microsofts Intellimouse finns det ingen kula på undersidan, utan i stället ett laseröga. Det är fantastiskt hur snabbt Microsofts konkurrenter har lyckats kopiera denna teknologi. För folk med små händer är denna iFeel Mouse kanske till på köpet bättre än Microsofts redan legendariska Intellimouse Optical.



LOGITECH HAR "lånat" några idéer från Microsofts Intellimouse Optical, men resultatet har också blivit en både estetisk och användarvänlig mus.

Den är lite prydlig, den är lite mattblå, och den är lite cool. Det är lite feminin estetik över iFeel-musen, och det gör inget alls. **8**

RENT SPEL

■ Produkt: **Top Gun Fox2 Pro**
■ Producent: **Thrustmaster**
■ **www.guillemot.com**
■ Pris: **545 kr**



STORA, FARLIGA JOYSTICKAR är oftast billiga. Är det för att de är fula? Det är i alla fall den typ av objekt man inte låter stå framme när man har med sig en tjej hem för första gången. Vid första anblicken av den här Fox2-stickan får man associationer till en komedi där en spion sitter och viskar löjliga koder som "Biffen har landat" eller "Galaxer i mina braxer" i en dold mikrofon.

Du får en fullständig uppsättning häftiga termer för under 400 kronor, "thumb throttle", "eight-way hat switch" och "twisting tail handle". Den ligger inte superbra i handen, men heller inte särskilt dåligt. Snygg är den i alla fall inte, inte ens lite.

Ett alternativ till Microsofts väsentligt dyrare "flight sticks". Här finns knappar nog för otaliga uppdrag över fiendens territorium ... **7**

TUNG UTRUSTNING

■ Produkt: **Top Gun Afterburner** ■ Producent: **Thrustmaster**
■ **www.guillemot.com** ■ Pris: **699 kr**

MAN KAN TROLIGEN INTE köpa så mycket obearbetad plast för under 700 kronor, även om man försökte! Förutom den vanliga joysticken, som är identisk med den vi recenserat till vänster, får du här ett gashandtag som du kan montera på joysticken. Det är ju en kul idé, men det är tveksamt hur mycket nöje man får för sina pengar, om man inte råkar vara fanatiskt intresserad av flygsimulatorer och tunga spelkontroller.



En nästan perfekt kopia av styrspaken i ett jaktplan. Men den extra plastklumpen för gashandtaget är överflödig. **6**

EN HÄRLIG MASKIN

- Produkt: Packard Bell
- Producent: **Packard Bell**
- Pris: **ca 18 900 kr**
- **www.packardbell.se**



PACKARD BELLS NYA IMEDIA har en processor på 1 GHz, tonvis av programvara och en inbyggd hjälplinje som är öppen dygnet runt.

Med ett högerklick kommer du till Packard Bells hjälpprogram ActivSurf. Här kan du få svar på allt: Hur gör du en hemsida i NETToolbox? Hur uppgraderar du? Vad är ett moderkort?

Idén med ActivSurf är att du ska hitta svar på vad som helst som gäller en PC. Det gör dock också att det ibland blir lite väl nördigt när programmet börjar att förklara allt om jumpers, bootsektorer och särskilt moderkort. Saker som de flesta aldrig behöver bry sig om.

När du är på Nätet kontrollerar iMedia automatiskt om det har kommit några fixar eller nya drivrutiner för datorns program eller hardware.

En annan Packard Bell-specialitet är 3D-navigatorn. Den visar PC:n som ett hus som du kan "vandra" runt i och se hur datorn är "inredd". I "kontoret" kan du hitta brännarprogrammet, Word och Works, och i "barnrummet" ligger *Toy Story 2* och *Rayman*.

Det medföljer omkring 50 program och spel, bland annat Norton AntiVirus 2000, Route Europe 2000, Photo Express och *FIFA 2000*. Totalt handlar det om software för över 13 000 kronor.

Tangentbordet har också fått ett lyft. Du kan ändra de tolv funktionstangenterna till Internet-tangenter. Varje F-tangent hör till en kategori: musik, ekonomi, auktioner, barn, handel, resor, spel och PC-nyheter. Det låter ju mycket smart men problemet är att Packard Bell bara har valt en sida per kategori, och det är det inte mycket med.

Men den lilla anmärkningen är inte mycket att orda om i förhållande till allt som den här PC:n bjuder på.

SPECIFIKATIONER
Packard Bell 5100 RW
AMD K7 1000 MHz
128 MB RAM
20 GB hårddisk
56 kbps V90-modem
DVD/CD
CD-brännare 8/4/32
Riva TNT 2 m/32 MB RAM och TV-out.

Med en omfattande garanti, support och solid teknik börjar det bli värt att fundera på att köpa en märkesdator som den här.	**8**

STANDARDVARA

- Produkt: **Logitech WingMan Rumblepad**
- Producent: **Logitech**
- Pris: **399 kr**
- **www.logitech.com**



SOLID HARDWARE Logitech står för genomtestade produkter och det gäller även här.

DENNA STANDARD-GAMEPAD från Logitech är populär, mest för att det är en bra kvalitet i förhållande till priset.

Man kan hämta profiler från Logitechs webbsida och också dela med sig av sina egna profiler till andra användare via Internet. Den medföljande programvaran är överskådlig och lätt att förstå – Logitech har alltid varit bra på att förklara saker så att man förstår.

Knapparna på Rumblepad sitter rätt, bra och logiskt både för mindre och större händer. Finishen känns solid och trovärdig.

Den här gamepaden är bra, men man får snabbt lust att stänga av Vibration Feedback. Vibration Feedback-teknologin tillför inget extra i spelen och måste sägas vara i det närmaste överflödig. Allt som allt är detta en vanlig gamepad som uppfyller de flesta spelares behov utan att vara särskilt prålig.

Wingman Rumblepad är en utmärkt gamepad för sitt pris. Kräv dock – som alltid – att få provspela innan du köper den.	**7**

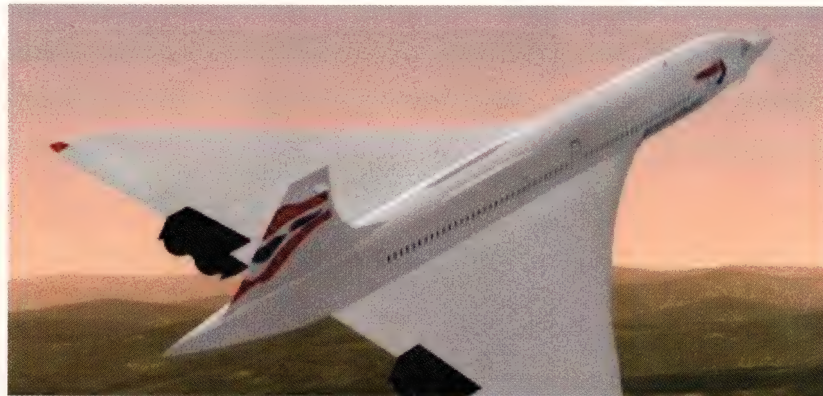
MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till
pcgames@intertec.se

Problem med nytt grafikkort

Jag är en spelgalning av årgång 1952 som ville uppgradera min PC till nutida krav och investerade därför i ett GeForce2 GTS-grafikkort från Creative. Denna investering gjorde jag efter att ha läst diverse tester i incite PC Games. Mina förväntningar var mycket stora. När jag hade satt i kortet och med mycket möda och besvär installerat drivrutinen startade jag mitt första spel, som var *Flight Simulator*, det visade sig snabbt att detta spel nu gick otroligt dåligt. Även med en låg upplösning hackar det så förfärligt att jag helt gett upp det här spelet. Med *Colin Mcrae* gick det något bättre, för att inte säga riktigt bra. *Unreal* kunde jag inte se skillnad på. Så installerade jag Detonator 3-drivrutinen från en incite-CD, men nu fungerar det inte alls. Vad kan vara fel?

Mvh Leif



PROBLEM ATT FÅ UPP PLANET I LUFTEN En läsare har problem med sitt *Flight Simulator*-spel från Microsoft efter att ha installerat ett nytt GeForce 2-grafikkort på sin PC. Vi försöker hjälpa honom upp i luften.

Hej Leif. Har ditt kort någon fläkt? Köp annars en bra fläkt till ditt grafikkort. En bra bil med stor motor fungerar inte heller bra utan ordentlig kylning. När du installerar Detonator 3-drivrutinen så förlorar du alla specialfunktioner som finns i i originaldrivrutinen. Men du får i gengäld ett kort som verkligen kan köra ut grafiken till skärmen. Det är ju egentligen också det viktigaste. Inte? Med en super-drivrutin och bra kylning saknar det bara rejält med resurser. Och vad menar jag med det? Jo, din maskin ska helst inte tänka för mycket på andra saker när du ska spela. Den ska lägga alla sina krafter på spelet och inte på alla möjliga och omöjliga program som man absolut måste ha körande bakgrunden. Förutom de här generella råden kan jag inte ge dig någon optimal inställning – du får själv sätta dig och experimentera fram den. Jag har själv installerat Detonator 3 på mitt TNT2 Ultra-kort, och det fungerar utmärkt med DirectX 8.0A. Om du ska kunna installera Detonator 3 ordentligt måste du först avinstallera den ursprungliga drivrutinen, ställa in ditt grafikkort till ett STANDARD-grafikkort med en rimlig upplösning, starta om datorn och därefter göra om installationen med Detonator 3-drivrutinen. När den är installerad startar du om datorn. Därefter bör det fungera.

Mvh Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

DIRECTX OCH PROJECT IGI

Hej, incite PC Games. Jag är en flitig läsare av er tidning. Jag har nu några frågor som jag hoppas att ni kan hjälpa mig med. Jag har skaffat mig *Requiem*, som använder DirectX 6.1 och i min PC har jag DirectX 8.0. Hur kan jag få min PC att acceptera DirectX 6.1, eller hur får jag spelet att fungera tillsammans med DirectX 8? I nummer 2/2001 recenserade ni *Project IGI*. Hur kommer jag vidare på den tredje banan? Jag får veta att flygplanet står i den mittersta hangaren och är flygklart, men jag är inte utbildad på att flyga det. Vad gör jag? Tack på förhand för hjälpen.

Med vänliga hälsningar
Lars Haugeland



TVÅ FRÅGOR En läsare har frågor både om DirectX och spelet *Project IGI*.

Hej, Lars. När det gäller DirectX så är det lyckligtvis en enkel lösning. Om ett program ska installera en äldre version av DirectX än den som redan är installerad, ska DirectX först göra en versionskontroll. Om den tidigare installerade versionen är nyare ska den gamla versionen inte installeras. När det gäller *Project IGI*, så kan jag inte på något sätt se att du ska flyga i den här delen! Det är riktigt att du är på en flygbas, men därmed inte sagt att du ska flyga ... Du ska söka upp och rädda Josef Priboi. Han finns i Security-byggnaden.

Mvh Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

Lita inte på en säljare

Jag saknar ett grafikkort. Jag tittar på ett Asus V7100 GeForce2 MX 32 MB RAM, men försäljaren försöker i stället pracka på mig ett Asus V7700 Pure GeForce 2 GTS 32 MB DDR. Det kostar 1 000 kronor mer, men så håller det kanske också längre än det första?

Med vänliga hälsningar,
prenumeranten Christian

Höhö. Det var ingen dålig säljare du fått tag i ... Skillnaden på de två korten är visserligen prestandan. V7100 är ett MX-kort, vilket betyder att det är ett förenklat GTS2-kort, som kan produceras billigare. Det är ju 1 000 kronors skillnad. Om jag bara behövde välja så hade jag tagit V7700-kortet, men om jag skulle betala också så hade jag hellre köpt V7100-kortet och låtit det hålla i 1-2 år. Jag har själv ett TNT2 Ultra 32 MB kort, som nu har blivit ett och ett halvt år gammalt och det är inga problem ännu.

Mvh Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

SKJUT FÖRST...

Online-spelet *Counter-Strike* är för några spelare en drog som bär skulden för enorma telefonräkningar, brist på nattsömn och otaliga nära döden upplevelser. Här ger vi dig en guide till online-spel, generella tips samt en vapenöversikt. Nästa månad får du också en genomgång av de mest populära banorna.

DU MÅSTE TRÄNA!

Sitter du och skakar på din stol när du tänker på de farliga *Counter-Strike*-narkomaner som väntar i den andra änden av din Internet-förbindelse? Om du är nybörjare i spelet kan du i vart fall gott räkna med att det är 120 procent säkert att du får pisk på nätet. Det krävs träning, och det bästa är givetvis att träna mot datormotståndare som inte berättar för någon att du är en urusel nybörjare! Här kan du se vilka datormotståndare (bots) som finns tillgängliga:

NAMN: ANDROID BOT
www.botepidemic.com/android/
Vårt intryck: En av de första och mest populära bots som dök upp. Den är lite originell och lider av några olika små fel och brister, som t ex dålig kunskap om banorna.
Poäng: 3/10

NAMN: RAMBOT
www.nuclearbox.com/rambot/
Vårt intryck: Den andra CS-bot som dök upp. Har många brister.
Poäng: 2/10

NAMN: SWAT BOT
www.nuclearbox.com/swatbot/
Vårt intryck: En av de bästa bots som finns tillgänglig.
Poäng: 4/10

NAMN: REALBOT
www.home.zonnet.nl/counterbot/
Vårt intryck: Detta är helt enkelt den bästa bot som man kan få tag på just nu.
Poäng: 6/10

NAMN: BOBABOT
counter-strike-news.tripod.com
Vårt intryck: Lever inte upp till samma nivå som de flesta andra bots. Har i synnerhet stora problem med att navigera på banorna i förhållande till andra bots som är med på denna lista.
Poäng: 2/10

NAMN: NNBOT
nnbot.counter-strike.dk/
Vårt intryck: Ganska bra. Har ett verktyg för konfigurering av bots.
Poäng: 4/10

SÅ SNART *COUNTER-STRIKE*-BAKTERIEN HAR KOMMIT IN I DIN BLODBANA VILL DU VETA **ALLT** SOM FINNS ATT VETA OM SPELET. OCH SOM DU NOG KAN FÖRESTÄLLA DIG FINNS DET ETT RENT UT SAGT OHYGGLIGT ANTAL HEMSIDOR SOM AVHANDLAR SPELET. HÄR ÄR NÅGRA AV DE BÄSTA.

COUNTER-STRIKE: EN ONLINE-FRAMGÅNG

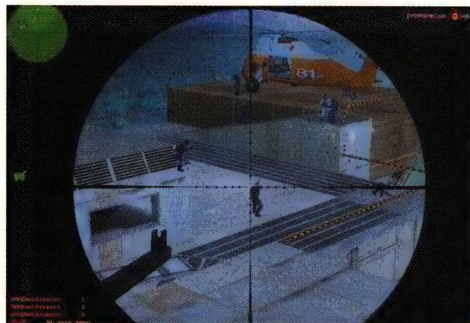
Det finns tusentals spelare som inte tvivlar på att *Counter-Strike* är det bästa spelet i världen. Det är mycket få andra titlar som i denna grad kan hålla arbetande människor fastlåsta vid sina kontorsstolar till långt in på natten. Till och med IT-systemadministratörer – som i det närmaste är uppfostrade till att hata online-spel – använder i smyg arbetsplatsens nätverk för att tvåla till varandra i *Counter-Strike*.

Counter-Strike startade sin tillvaro som en modifikation till *Half-Life*, skapad av en liten grupp hardcore-fans med talang för spelutveckling. Det växte genom åtskilliga betastadier till att bli en officiell utgåva, som dock kan downloadas gratis på nätet. Men om du ska spela spelet måste du också betala för det ursprungliga *Half-Life*, och du måste dessutom se till att skaffa och använda den senaste patchen som uppgraderar ditt *Half-Life*-spel till version 1.1.0.4.

När du har installerat *Counter-Strike* startar du det genom att klicka på Play CS. I nästa meny klickar du på Internet Games och därefter på Update. Spelet ska sedan leta efter online-servrar.

När uppdateringen är färdig får du en lista över alla de servrar som för ögonblicket kör ett spel på Internet, och sedan är det bara en fråga om att välja en av dem och klicka på Join Game för att logga på och börja spela. Det är dock en bra idé att sortera ämnena på listan så att de snabbaste servrarna står överst. Du sorterar servrarna efter hastighet genom att klicka på Net Spd så att pilen pekar uppåt.

Nu ska du ha de snabbaste servrarna överst på listan och de långsamma snigelservrarna i botten. Generellt är det ingen bra idé att försöka logga på en server om Net Spd-indikatorn är röd, för då blir spelet alltför hackigt och långsamt.

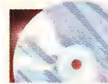


KRYPSKYTTE MED ZOOM Med sniper rifle är det nästan svårt att missa målet.



TEAMWORK *Counter-Strike* handlar – till skillnad från de flesta andra shooters i förstaperson – i hög grad om samarbete.

GAMESPY ARCADE



FINNS PÅ CD:N
Gamespy Arcade finns på *incite*-CD:n.

COUNTER-STRIKE gör det ganska lätt att hitta online-motståndare tack vare en inbyggd "server listing", som visar dig var folk håller på att spela. Det finns flera andra möjligheter att hitta bra online-servrar, men bara en av dem förtjänar din fulla uppmärksamhet: Gamespy Arcade. Det är i våra ögon helt enkelt det bästa och snabbaste verktyget för att hitta online-servrar där motståndarna står i kö för att nacka dig i *Counter-Strike*, och vi har naturligtvis sett till att Gamespy Arcade ligger på incite-CD:n denna månad! När Gamespy Arcade har installerats söker den på din hårddisk för att ta reda på vilka spel du har installerat. Programmet understöder 170 av de mest populära PC-titlarna, vilket naturligtvis inkluderar både *Quake* och *Half-Life*, och kan automatiskt konfigurera sig självt till vart och ett av dessa spel.

Okej, du har nu installerat Gamespy Arcade och brinner av iver att komma igång och spela *Counter-Strike*. Gamespy Arcade går då in och hittar motståndare åt dig. Du klickar på *Counter-Strike*-logon på listan över spel så presenteras en lista över servrar som för ögonblicket är igång, och dessutom blir du uppkopplad till ett chat-room, där likasinnade bara sitter och väntar på att få komma igång och spela.

Gamespy erbjuder också många andra möjligheter, som till exempel en sektion med nyheter om online-spel i allmänhet och en sektion med demos. Du behöver inte ens växla från Gamespy Arcade till din webbläsare, för allt finns tillgängligt direkt från Gamespy Arcade.



BRA SÖKVERKTYG Genom Gamespy Arcade kan du alltid hitta online-motståndare.

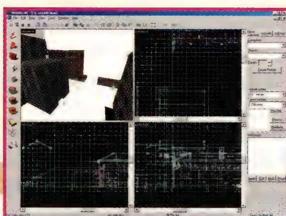
GÖR DINA EGNA BANOR

Många av de nya spelen är proppfulla av editors för att göra kartor och banor, och *Half-Life* är definitivt inget undantag. *Half-Life*s editor-software heter Worldcraft, och det kan också användas tillsammans med *Counter-Strike*. Men de upplysningar om hur man använder Worldcraft som medföljer *Half-Life* kan inte användas till särskilt mycket annat än att avskräcka nybörjare från att sätta igång. Lyckligtvis kan man på flera hemsidor hitta information om hur man använder editors som inte finns på original-CD:n. Här är tre platser att börja på:

www.snarkpit.co.uk
En verkligt bra källa till förståelse av Worldcraft. Hemsidan har också en nyhetssektion där du kan läsa om de senaste förbättringarna av Worldcraft-software. Sidan innehåller tips om hur du använder programmets verktyg samt konfigurerar och utformar banor.

halflife.gamedesign.net
Här finns fullt av information om hur man får igång Worldcraft, samt nyheter om programförbättringar och uppdateringar. Här finns också en lista över extra verktyg som kan vara värdefulla tillsammans med Worldcraft.

www.planethalflife.com/wavelength/
En mycket populär hemsida. Här finns massor om Worldcraft, både för erfarna och nybörjare. Informationen spänner över modeller, ljud, 2D-konst och design. Här finns massor av tutorials, artiklar och en omfattande FAQ (frequently asked questions).



COUNTER-STRIKE PÅ NÄTET

csnation.counter-strike.net

Denna hemsida är rena paradiset för *Counter-Strike*-fans. Här finns massor att downloada, flera modifikationer, skins mm. Här kan du också få utlopp för din glädje eller frustration över spelet i den mycket använda chat-sektionen Insane Rants.



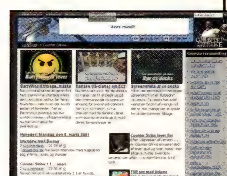
www.planethalflife.com

Allt om *Half-Life*, vilket naturligtvis inkluderar *Counter-Strike*, täcks på denna populära hemsida. Klicka på deras *Counter-Strike*, så upptäcker du ett berg av data som kan hålla dig sysselsatt i månader. Nyheter, artiklar, guider och tips.



www.counter-strike.nu

Den här svenska sidan är helt fullproppad med information om *Counter-Strike*. Här hittar du nyheter, intervjuer, screenshots mm. Här finns också ett forum för alla svenska *Counter-Strike*-fans, där man kan utväxla erfarenheter om sitt gemensamma intresse.



... i COUNTER-STRIKE

Stå upp soldat, du ska strida! Men kom ihåg att ta med dig denna överlevnadsguide i ryggsäcken innan du ger dig ut på de livsfarliga banorna ...

Grunderna

Hur tjänar jag pengar?

Varje spelare börjar den första rundan av ett nytt spel med 800 $. Genom spelet kan du förtjäna bonus genom att uppnå vissa mål och förlora dem igen genom att begå misstag. Den enskilde spelarens handlingar har också ekonomiska konsekvenser för hans grupp. Om du är counter-terrorist och räddar en gisslan får du 1 000 $, och dina team-mates får 150 $. Du förlorar pengar om en gisslan eller en stridskamrat blir dödad.

Hur ska jag använda radarn?

Många spelare använder detta verktyg för lite. Radarn visar bara dina team-mates. Om du hör steg kan radarn alltså visa dig om det är en vän eller en fiende som kommer gående.

Vad skiljer *C-S* från andra shooters i första person?

Den stora skillnaden ligger i att *Counter-Strike* primärt är ett lagspel. Om lagets medlemmar spelar egoistiskt kommer laget ingen vart. Alla ska givetvis helst vara så aktiva som möjligt, men det ska anpassas till gruppens strategi.

Vad kan en taktik bestå av?

När man exempelvis spelar som terrorist på en "hostage"-bana är det okej att ligga i bakhåll (kallas att "campa"). Det är trots allt inte du som ska befria gisslan, du ska förhindra att de befrias. Därför ska du inte ta åt dig om vissa kallar dig för camper!

Finns det några regler för "camping"?

Ja! Om din uppgift är av offensiv karaktär, och du ändå smyger dig försiktigt runt hörnen och ligger i bakhåll för fienden så kallas det "camping". Denna taktik fungerar ofta utmärkt, eftersom motståndarna inte har tålamod att vänta på att rundan ska sluta. Du ska spela schysst och åtminstone *försöka* att utföra din uppgift. Kom ihåg att de som redan är döda sitter och tittar på spelet, så det är inte bra för ditt rykte om du sitter och trycker i ett hörn. Det är inte bra att irritera de andra i onödan.

Vad ska man köpa?

Det beror på din budget. Skydd (t ex kevlarväst) är otroligt viktigt. Och vapenvalet ska gå fort. Erfarna spelare kan ibland få ett gott skratt av att se nybörjare gå på inköpsrunda. När spelaren vänder sig om efter 20-30 sekunders vapenshopping tittar han in i loppet på en motståndares gevär. Funktionen "Script" – som vi behandlar närmare i nästa nummer – gör livet lite mer behagligt. Ett script är en förinställning som gör att du med ett tryck på en enda knapp kan klara av alla dina inköp.



SKJUT FRÅN HÖFTEN När du använder en AK på långt håll ska du gå ned på knä och skjuta tre skott i taget.

RADAR-NYCKLAR
BLÅ PRICK: Team-mate på samma plan
RÖD PRICK: Bomb-carrier eller VIP
T: Team-mate på ett högre liggande plan
OMVÄNT T: Team-mate på ett lägre liggande plan
GUL FYRKANT: Team-mate har just skickat radioanrop

Kan jag skada mina team-mates?

Det beror på om "friendly-fire"-funktionen är aktiverad på servern eller inte. Om funktionen är på kan dina skott skada både dina vänner och dina fiender. Om du skjuter en av dina team-mates får du stå över en runda – din karaktär ska alltså dö i början av nästa runda. Det finns de som tycker att det är kul att utplåna hela sin grupp innan de lämnar servern. Detta resulterar ofta i att förbrytaren blir nekad åtkomst till servern i framtiden. Nu har du blivit varnad!

Vilken skadeeffekt har vapnen?

Skadeeffekten av de olika vapnen i *Counter-Strike* är mycket mer realistiska än i andra förstapersons-shooters. Det räcker med två-tre skott för att döda en motståndare med de flesta vapen. Graden av skada beror på var på kroppen du träffar din motståndare, och hur väl skyddad han är. Om du träffar honom i huvudet är han hur som helst jävligt död. Om du träffar i ben och armar räknas det generellt dock bara som ett köttsår.

Varför träffar jag aldrig?

Med automatvapen sprids kulorna ut, och bara de första 2-5 skotten i en serie träffar målet. Du måste vänja dig vid att sikta bra och skjuta flera skott. Om du bara skjuter vilt omkring dig träffar du antagligen ingenting alls.

Hur ska jag använda granater?

Det finns tre typer av granater: "flashbang grenades", "smoke grenades" och "high explosive grenades". Var och en av dessa kan kastas genom ett fönster eller ett hål. Du bör använda granaterna i trånga utrymmen som rum inomhus, passager och schakt. Smoke- och flashbang-granater är taktiska vapen som ofta används i fel situationer. Dina krypskyttar blir exempelvis inte glada om du lägger en rökslöja omkring dem! Det är heller inte en bra idé att kasta en flashbang-granat framför din grupp när den stormar fram!

SPELTYPER

Version 1.0 har tre olika speltyper, där spelarna tvingas till att spela både offensivt och defensivt.

DEFUSAL (t ex de_train, de_dust, de_prodigy)

Terrorister - offensiva
En medlem av terroristgruppen får en bomb som ska placeras i ett av de två markerade områdena på banan. Terroristerna vinner om målet förstörs, även om de själva dör på kuppen.

Counter-terrorister - defensiva
Ska förhindra att terroristerna placerar ut bomben. Om det lyckas måste counter-terroristerna demontera bomben innan den exploderar. Counter-terroristerna vinner om de lyckas demontera bomben i tid, även om terroristerna fortfarande lever. I detta spel kan man köpa ett "defuse kit" för 200 $, som gör det markant enklare att demontera bomben, vilket därmed kan komma att avgöra spelet.

HOSTAGE RESCUE (t ex cs_italy, cs_militia, cs_assault)

Slå inte ihjäl gisslan. Om alla i gisslan dör är det den som överlever som vinner.

Terrorister - defensiva
Ska förhindra att counter-terroristerna för gisslan till uppsamlingsplatsen. Om gisslan inte blir befriade och förda i säkerhet innan rundan är över vinner terroristerna.

Counter-terrorister - offensiva
Ska hitta och rädda gisslan. Gisslan ska eskorteras levande till en av de markerade samlingspunkterna. Om alla levande i gisslan befrias innan rundan är slut vinner counter-terroristerna.

ASSASSINATION (t ex as_oilrig, as_tundra)

Terrorister - offensiva
Ska förhindra att VIP-personen når fram till samlingsplatsen. Terroristerna vinner om VIP-personen blir eliminerad eller inte når fram till samlingsplatsen innan rundan är slut.

Counter-terrorister - defensiva
En av gruppens medlemmar iklär sig rollen som VIP. Denna spelare måste nå fram till samlingsplatsen innan rundan är slut.

Vad ska jag använda min ficklampa till? Släck den. Att använda lampan är som att springa runt i fullt dagsljus och skrika "Skjut mig, skjut mig!". På servrar där friendly-fire-möjligheten är aktiverad används lampan ibland för att varna team-mates att inte skjuta.



AKTA HUVUDET! Du bör investera i en kevlarhjälm så är chansen för att överleva explosioner större.

COUNTER-STRIKE-ORDLISTA

EN KORT ÖVERSIKT ÖVER NÅGRA AV DE MEST ANVÄNDA UTTRYCKEN BLAND COUNTER-STRIKERS

- **Frag:** En utslagen motståndare. Du får ett poäng för varje frag, alltså för varje motståndare som du eliminerar.
- **Death:** Om en motståndare dödar dig.
- **Hossies:** Gisslan.
- **Winning team joiner:** En spelare som mitt i ett spel byter från det förlorande till det vinnande laget.
- **Low-pinger:** En spelare som är uppkopplad på en bra Internet-förbindelse som ger snabb dataöverföring.
- **TK:** Teamkill eller Teamkiller. En spelare som råkar slå ihjäl en team-mate.
- **Camper:** En spelare som på ofint sätt sitter i bakhåll och bara väntar och väntar och väntar på sin motståndare.
- **Lamer:** En spelare som inte har en aning om vad han gör, eller en spelare med ojusta metoder.
- **LOL:** Laughing out loud. Ett utryck för glädje eller hån.
- **ROFL:** Rolling on the floor laughing. Ännu mer hån.
- **AFK:** Away from keyboard. Betyder att man inte sitter vid tangentbordet.

Taktik

Kläder. Counter-terroristerna har en liten fördel i kraft av deras mörka uniformer (utom i snöklädda landskap), eftersom de är svåra att se i hörn och mörka passager. Man bör inte välja Arctic Avengers terroristuniform som är lätt att upptäcka, och heller inte Phoenix Connexion, som kan förväxlas med counter-terrorister, men annars är det en smaksak.

Låt bli att spela "ensam mördare"! Det är generellt sett bättre att gå runt i mindre grupper på 2-4 spelare än att gå runt själv. Och låt bli att störta iväg huvudstupa i början av en runda om inte gruppen har kommit överens om en strategi.

Det berömda "duck-jump". Du kan komma runt många föremål genom att använda det berömda "duck-jump". I praktiken utförs det genom att trycka på "crouch"-knappen" medan du hoppar. Du måste öva dig på denna rörelse, för den är faktisk oumbärlig. Den används för att komma ur många obehagliga situationer, och den är också bra när man vill komma åt platser som är bra för att utföra bakhåll.

En spelare på ett tak. Någon gång kan du se en spelare på ett tak och undra över hur han har kommit upp dit. Svaret är teamwork. En spelare böjer sig ned för att hjälpa en annan spelare upp.

När pengarna tar slut. Om du är i penganöd ska du köpa en bra pistol och en skottsäker väst och ansluta dig till en grupp. Vid någon tidpunkt kommer en motståndare eller en gruppmedlem att dö, och du kan ta hans vapen. Om det inte fungerar så har du i alla fall sparat pengar till nästa runda.

Tag sikte. Tag god tid på dig för att sikta. Även vana spelare tappar i bland huvudet och skjuter desperat omkring sig, men det är bara ett slöseri med den knappa ammunitionen. Sedan står dina motståndare och flinar innan de fyller dig med bly. Om du står inför flera motståndare bör du koncentrera dig på en i taget.

Skjut knästående. För att sikta ska du helst stå stilla och då utgör du själv en måltavla. Därför bör du skjuta knästående, så att du blir svårare att träffa. Dina skott kommer också att träffa mer exakt.

"Dead-man's click". Dead-man's click är (naturligtvis!) namnet på det ljud som ett gevär avger när det har slut på ammunition. I närstrid tar det alldeles för lång tid att byta magasin i ditt vapen, så du bör i stället dra din pistol och sikta noga innan du skjuter. Är du helt desperat kan kniven rädda dig om du kan komma nära inpå din motståndares kropp.

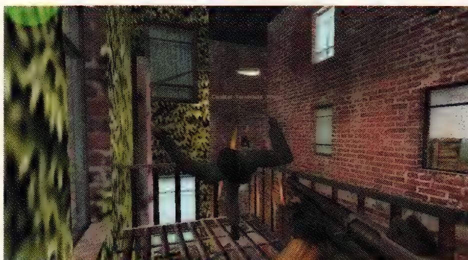
När ditt vapen ska laddas. Du bör ladda om så fort det är lugnt. Leta upp ett hörn eller en annan säker plats för ändamålet. Det kan orsaka ytterst olyckliga situationer om du försöker att ladda och springa samtidigt.

Avledning. Alla typer av granater kan användas för att simulera ett anfall. Du kastar granaten och närmar dig motståndaren från en annan riktning. Ett exempel från cs_assault: En spelare kastar granater genom den stora dörren medan två grupper tvingar sig in i varuhuset genom ventilationsluckan och den lilla dörren.

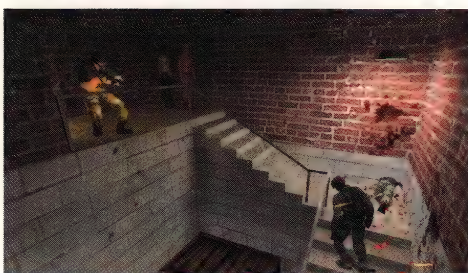
Taktik för krypskyttar. Att vara krypskytt är inte detsamma som att campa! En krypskytt bör skyddas från närstrid av sina team-mates så att han kan koncentrera sig på sitt arbete. En krypskytts gevär är i stort sett oanvändbart i närstrid. Som krypskytt ska du hålla huvudet extra kallt. Om ditt första skott inte träffar ska du lugnt sikta om och avfyra ett nytt skott. Det är inte bra att hoppa upp och börja springa. Använd din pistol om allt går snett.

Kommunikation. Även om det kan vara besvärligt bör du utnyttja radiokommunikationen. De riktigt vassa spelarna – och klanerna – använder Roger Wilco-, Battlecom- eller Game Voice-teknik för att kunna kommunicera effektivt med varandra. Om man använder den kommunikationen tillsammans med radar, kan man t ex snabbt och effektivt komma till en nödställd team-mates undsättning. Men var förberedd på att utrustningen kostar lite extra.

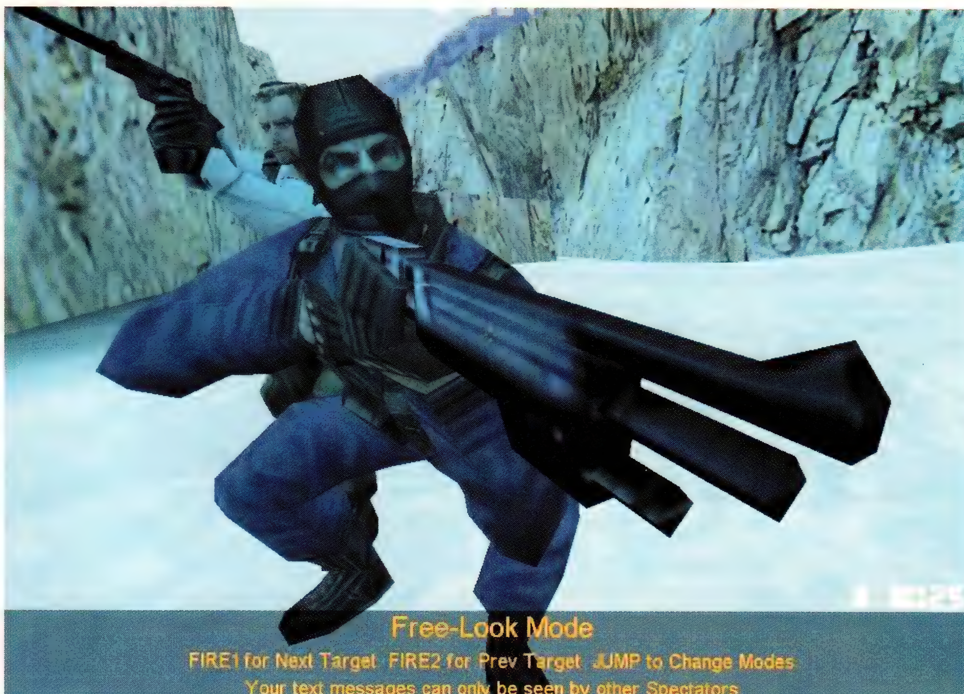
Särskilda situationer



ETT ILLDÅD En "camper" får in en träff. En mycket impopulär taktik.



EN OINTAGLIG STÄLLNING Positionen överst i en trappa är oslagbar.



NED PÅ KNÄ Det är en fördel att knäböja när man siktar. Man blir svårare att träffa och siktar bättre.

Ett litet trick med bomben.

På många "defusal"-banor finns det höga lådor uppställda vid de punkter där terroristerna ska placera bomben. Om terroristerna samarbetar kan de hjälpa en av gruppmedlemmarna ned i lådan med bomben. Då måste counter-terroristerna använda minst två man för att få tag på den, vilket ökar terroristernas chanser för att vinna. Detta trick låter kanske lamt, men det är det inte – denna typ av samarbete är ett uttryck för god lagintelligens.

Utan bomber ingen seger.

Om den som bär bomben blir dödad bör counter-terroristerna gömma bomben. Denna möjlighet ignoreras ofta. Det gäller att förhindra att "de onda" får tag i bomben igen.

Om att förbereda gisslan.

Ett lite ovanligt trick för terroristerna går ut på att såra gisslan så att deras livsenergi faller till under 10 procent. Därefter placeras de på en utsatt plats. Denna (vilket måste medges) makabra taktik går ut på att gisslan kan bli förväxlad med terrorister, eller genom ett fel skulle kunna bli skjutna i stridens hetta. Om detta sker blir counter-terroristerna av med en hel del pengar.

Skydda gisslan.

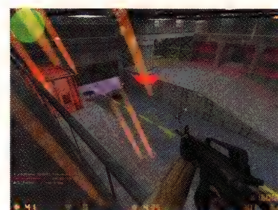
Det är som regel känt var gisslan finns. Det kan dock vara en bra idé att föra dem till ett bättre gömställe på kartan. Detta förvirrar naturligtvis counter-terroristerna, och kan fullständigt ödelägga deras taktik.

Korkad gisslan.

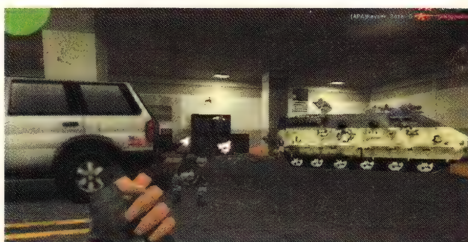
Även om gisslan gärna vill bli räddade gör de ofta dumma saker som kan försvåra deras räddning. Som counter-terrorist ska du se till att den gisslan som du håller på att rädda följer efter dig. Ofta går de vilse bakom dörrarna.

Lägg dig i bakhåll för eskort-styrkan.

Om gisslan redan är hittad bör du som terrorist lägga dig på lur efter gisslan och deras eskort, som är på väg till samlingsplatsen. Idén är självklart att döda counter-terroristerna och ta gisslan till fånga på nytt.



BRA VAPEN Du bör använda M4A1-geväret om du vill ha liten rekyl och bra tillförlitlighet. Det är en markant fördel.



HJÄLPLÖS Om du, som på bilden, bara har kniven att försvara dig med är det bästa att du gömmer dig bra!



ANVÄND PENGAR PÅ SKYDD Kevlarvästen kan hjälpa dig att slippa sluta som killen på bilden.

VAPENARSENALEN

PISTOLER

En pistol är alltid en del av din grundutrustning. Du använder den dock nästan aldrig, bortsett från de situationer där du har fått slut på all annan ammunition.

1. H&K USP .45 Tactical
Magasin: 12 skott
Kostar: 500 $
Skada: 34
Anmärkning: Denna pistol kan användas med ljuddämpare. USP Tactical är standard för counter-terrorister.



2. Glock18 Select Fire
Magasin: 20 skott
Kostar: 400 $
Skada: 24
Anmärkning: Standard för terrorister. Eldskursfunktionen ger tre kulor per avfyrning. Är mindre precis och mindre farlig än counter-terroristernas standardpistol.



3. Desert Eagle .50AE
Magasin: 7 skott
Kostar: 650 $
Skada: 54
Anmärkning: Den ultimata pistolen. Kulorna är av hög kaliber och tränger igenom allt skydd, och denna pistol bör därför vara ditt förstaval. Magasinet är litet, så du måste vara mycket noggrann.



4. Sig P228
Magasin: 13 skott
Kostar: 600 $
Skada: 31
Anmärkning: En ordinär pistol. Används sällan.



5. Dual Beretta 96G Elite
Magasin: 2 x 15 skott
Kostar: 1 000 $
Skada: 17
Anmärkning: Bara tillgänglig för terrorister. Ser farlig ut, men skadeeffekten är låg. Tar en evighet att ladda om.



6. FN Five-Seven
Magasin: 20 skott
Kostar: 750 $
Skada: 29
Anmärkning: Bara tillgänglig för counter-terrorister. Bra alternativ till USP:n.



SHOTGUNS

Shotguns är bara användbara i närstrid. I gengäld är de dock suveräna i dessa situationer.

1. Benelli M3 Super 90
Magasin: 8 skott
Kostar: 1 700 $
Skada: 20 x 8
Anmärkning: Ett bra vapen i små lokaler, men bör bara användas av folk som siktar bra, eftersom det tar tid att skjuta med. Varje skott består av åtta kulor. Kulorna sprider sig och kan därför skada teammates i närheten.



2. Benelli XM1014
Magasin: 7 skott
Kostar: 3 000 $
Skada: 20 x 6
Anmärkning: 3 000 $ är tämligen mycket pengar, även i *Counter-Strike*, men detta vapen är också suveränt i närstrid. Skotten kan avfyras i otroligt snabb takt, vilket är grunden till att detta vapen är överlägset i förhållande till det föregående, M3 Super 90.



SUBMACHINE GUNS

Submachine guns ger god valuta för pengarna. Bra på medellånga avstånd.

1. H&K MP5-Navy
Magasin: 30 skott
Kostar: 1 500 $
Skada: 26
Anmärkning: Denna submachine-gun är billig och mycket lätt att använda. Kan betraktas som ett standardvapen.



2. Steyr Tactical Machine Pistol
Magasin: 30 skott
Kostar: 1 250 $
Skada: 22
Anmärkning: Bara för counter-terrorister. Hög eldhastighet och fungerar med ljuddämpare. Oanvändbar mot pansrade mål.



3. FN P90
Magasin: 50 skott
Kostar: 2 750 $
Skada: 22
Anmärkning: P90 är den dyraste av alla submachine guns. Magasinet med 50 skott och den höga eldhastigheten gör den särskilt bra i strid med många motståndare. Kulorna sprids dock mycket, och den tar lång tid att ladda om.



4. Ingram Mac-10
Magasin: 30 skott
Kostar: 1 400 $
Skada: 29
Anmärkning: Bara för terrorister. Är helt klart ett andra klassens vapen. Du bör i stället använda de extra 100 $ på en MP5.



5. H&K UMP.45
Magasin: 25 skott
Kostar: 1 700 $
Skada: 29
Anmärkning: Kan ungefär detsamma som MP5. Den lite högre skadan rättfärdigar dock inte priset.



ASSAULT RIFLES

För grovarbetet. Assault rifles är bäst på medel till lång distans, ger mycket skada och är särskilt väl lämpade mot bepansrade motståndare.

1. AK-47
Magasin: 30 skott
Kostar: 2 500 $
Skada: 37
Anmärkning: AK-47 är den kraftigaste av alla assault rifles. Rekylen resulterar i stor spridning av kulorna när man avfyrar många skott i rad. Om man avfyrar enstaka skott är den dock mycket precis och träffar på stora avstånd. Priset är överkomligt.



2. SG-552 Commando
Magasin: 30 skott
Kostar: 3 500 $
Skada: 33
Anmärkning: Är det enda av terroristernas assault rifles som har zoomfunktion.



3. Colt M4A1 Carbine
Magasin: 30 skott
Kostar: 3 100 $
Skada: 32
Anmärkning: Detta vapen är counter-terroristernas motsvarighet till AK-47. Är bra vid anfall ur bakhåll, då den kan användas med ljuddämpare.



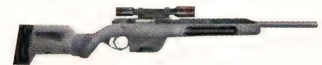
4. Steyr Aug
Magasin: 30 skott
Kostar: 3 500 $
Skada: 33
Anmärkning: Steyr Aug:s enda fördel är dess zoomfunktion. På en bana med många hörn bör du i stället välja en M4A1. Omladdning tar en evighet.



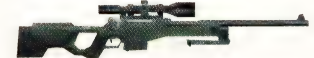
SNIPER RIFLES

På långa avstånd finns inget alternativ till dessa gevär. Men utan zoom är de här vapnen mycket opålitliga, och de är i stort sett oanvändbara i närstrid. Alla fyra sniper rifles har två zoomnivåer.

1. Steyr Scout
Magasin: 10 skott
Kostar: 2 750 $
Skada: 75
Anmärkning: Detta vapen kallas lite orättvist för "luftgeväret". Den ger mindre skada än en AWP, men den är också mycket billigare och låter mindre.



2. AI Arctic Warfare/Magnum (AWP)
Magasin: 10 skott
Kostar: 4 750 $
Skada: 115
Anmärkning: Ett enda skott från detta vapen dödar motståndaren på fläcken, oavsett var du träffar honom. Efter bara ett skott vet dina motståndare vilket vapen du sitter med.



3. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle
Magasin: 20 skott
Kostar: 5 000 $
Skott: 60
Anmärkning: Till skillnad från Steyr Scout och AWP är G3-geväret helautomatiskt – zoomen hoppar inte tilbaka efter varje skott. Med sitt stora magasin är G3 bra för otränade krypskyttar. Bara för terrorister.

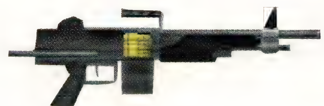


4. Sig SG-550 Sniper
Magasin: 30 skott
Kostar: 4 200 $
Skada: 52
Anmärkning: Sig är counter-terroristernas motsvarighet till G3. Liksom G3 är Sig helautomatiskt.



MACHINEGUN

1. FN M249 Para
Magasin: 100 skott
Kostar: 5 750 $
Skada: 35
Anmärkning: Denna monsterkanon har ett stort magasin och förhållandevis snabb eldhastighet. Para fungerar efter principen att chansen för att träffa stiger med antalet skott som du avfyrar. Precis skjutning är i stort sett omöjligt. Använd detta monster för att rensa stora rum och gångar.



fuskkoder

HAR DU KÖRT FAST I DEN VIRTUELLA VÄRLDEN? FÖRTVIVLA INTE. HÄR FINNS HJÄLPEN!

KINGDOM UNDER FIRE

Medan du spelar trycker du på Enter och skriver: "~" och "makemyday". Använd nu en av de här koderna:

baegopa	Öka resurserna med 500 000
hastalavista	Förstör alla byggnader
simsimha	Bygg snabbt
knowledgeispower	Bygg upp mana snabbare
godblessu	Full helning
amosbemerciful	Full mana
dayspring	Visa kartan



RIDDERLIGT En deprimerande blandning av strategi och rollspel. Med fuskkoderna blir du i alla fall snabbt färdig.

ONI

Genomför spelet och starta ett nytt. Öppna dagboken och skriv:

moonshadow	Shadow-mode
winlevel	Gör färdigt banan
munitionfrenzy	Skapar vapenförråd
thedayismine	Developer-mode
reservoirdogs	Fiender bekämpar varandra
chenille	Extra styrka
behemoth	Gigant-mode
liveforever	Oändlig helning
canttouchthis	Konoko kan inte slås ut
fatloot	Full ammunition och helning
superammo	Kraftfullare projektiler
touchofdeath	Ett skott dödar
carousel	Slowmotion-mode

I Developer-mode trycker du på "`" och skriver:

ai2_kill	Dödar alla fiender i närheten
chr_nocollision 0 1	Ingen clipping
door_ignore_locks = 1	Öppnar alla dörrar



FÖRSÖK IGEN Bisarrt nog fungerar koderna först när du har genomfört spelet. Inte mycket till hjälp, va?

GUNLOK

Öppna konsolfönstret genom att trycka på "~" och skriv därefter:

REB GOD	Gud-mode
REB INFINITE AMMO	Obegränsat med ammunition
GIVE [namn] [föremål]	Ger föremålet
GIVE AND EQUIP [namn] [föremål]	Ge och utrusta med föremålet
Laser	BINARY_LASER MAXIM_LASER
Bästa ammunitionen	BATTERY_PLUS
Plasma-vapen	PLASMA_PISTOL PLASMATRIX PLASMAGNUM
Bästa ammunitionen	AUTOLOCK_BOLTS
Granatgevär	GRENADE_LAUNCHER
Bästa ammunition	GRENADE_PLUS, GRENADE_EMP
Missilkanon	MISSILE LAUNCHER
Bästa ammunitionen	MISSILE_PLUS, MISSILE_EMP
Eldkastare	FLAMETHROWER
Bästa ammunitionen	NAPALM
Specialvapen	NANOFRAG
Mest kraftfulla vapen	EPULSAR
Keys	KEY, KEYB
Sköldar	SHIELD_PICKUP = Standardsköld ARMOUOR_PICKUP = Tung sköld
Personlig utrustning	AIM_ACCURACY_PICKUP LOCK_DECODER BEACON_TRACKER TERRAIN_SCANNER TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR OMNI_SCANNER HOLOGRAM_GENERATOR AUDIO_CLOAK SIGHT_PICKUP SIGHTPLUS_PICKUP



SKJUTKLAR Nu behöver du inte längre bekymra dig om den usla artificiella intelligensen och skeva styrningen.

MIDTOWN MADNESS 2

För att slå av timer och checkpoint-pilar trycker du på "F2" för att pausa spelet och skriver därefter "qq".

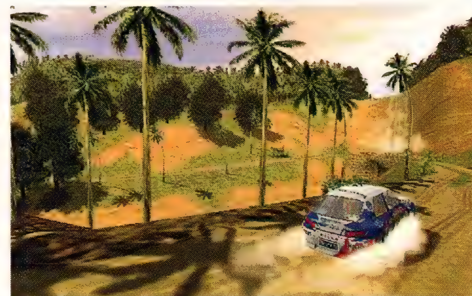
PRO RALLY 2001

Använd dessa som spelarnamn:

RICITOS	Alla arkade-modes
BUIN	Alla mästerskap
IVAN LLANAS	Alla tränings-modes
ALCAPARRA	Dubbel reparationstid

Du kan också skriva när du spelar:

CREDITCARD	280 sekunders reparationstid under mästerskapet
SICILIANDV	Autopilot
NLSMANDELA	Freedom-mode
TORPEDONOW	Höj accelerationen
IHATEDAMGS	Ingen skada
NPVITAMINC	Inga straff
2YOUNG2DIE	Snabbt avbrott
REPAIRMEPZ	Ögonblicklig reparation



HÅRNÅLSKURVA RAKT FRAM! Ett glimrande rallyspel i otroligt snygga landskap. Tryck bara pedalen i botten.

CHICKEN RUN

Skriv "werreuiy" för att hoppa över banan.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Med dessa tangentbordskommandon blir du kung på brädan.

Pausa spelet,
håll ned Numpad 7 och tryck på:
"Blanksteg", "V", "B", "B", "Upp", "Vänster", "V", "C"
för att alltid ha full special-meter.

Eller pausa spelet,
håll ned Numpad 7 och tryck på:
"Blanksteg", "V", "B", "C", "V", "Upp", "Ned"
för att höja din åkares värde till 10.

SUDDEN STRIKE

Tryck på "Enter" medan du spelar och skriv in en av dessa koder:

starcraft	99 Star Bombers
nofog	Hela kartan
superman	Osynlighet



BURN BABY, BURN! Strategisk krigföring i historiska miljöer är både underhållande och väldigt svårt.

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Håll ned "Ctrl", "Alt" och "Shift" medan du spelar och använd en av följande koder:

ib	Förstör fientlig mech
hf	Värmesökningen slås av
uo	Oändlig ammunition
iy	Osynlighet
ml	Hoppa över ett uppdrag



HEAVY METAL Det enda problemet med att hoppa över uppdragen är att du allt för ofta kommer att få se de förskräckliga mellansekvenserna.

TOMB RAIDER: CHRONICLES

För att koderna ska fungera måste du titta åt nord.

ALLA FÖREMÅL
Gå in i din inventory,
välj den lilla medicinväskan,
och håll ned följande tangenter: "A" + "L" + "T" + "G" + "R".

ALL WEAPONS
Gå in i din inventory,
välj den stora medicinväskan,
och håll ned följande tangenter: "C" + "T" + "R" + "L".

GOD MODE
Gå till din inventory,
välj dina flares,
och håll ned följande tangenter: "F" + "I" + "R" + "E".

LEVEL SKIP
Gå till din inventory,
vidare till "load game",
och håll ned följande tangenter: "L" + "I" + "F" + "T"

BATTLE OF BRITAIN

Nedkämpa Hitler genom att skriva följande medan du spelar:

aaa	Luft till luft-kanoner
byby	Målsökande missiler
sea hawk	Långt liv
firefest	Längre räckvidd
flamethrower	Snabb eldgivning



HA, HA, DÖ SKITSTÖVEL! Inta luftrummet över Storbritannien på antingen tysk eller allierad sida med den här samlingen effektiva fuskkoder.



BEKÄMPA LEDAN Laras senaste spel har många brister, men det är fortfarande ytterst krävande att genomföra.

CRIMSON SKIES

För att bli osårbar skriver du "I AM THE ACE!!" vid vapenmenyn före varje uppdrag.



PRECISION Tack vare *Crimson Skies* och *Battle of Britain* har flygsimulatorerna blivit populära igen.

COLIN McRAE RALLY 2

Gör en rad förarprofiler och använd följande ord som namn på dina nya rallyhopp:

evilevo	Mitsubishi Lancer
coolestcar	Ford Puma
offroad	Lancer Road Car
jobinitaly	Mini Cooper
jimmyscar	Sierra Cosworth



DEN FLYGANDE SKOTTEN Så här får du tillgång till de häftigaste bilarna i marknadens bästa rallyspel.

"Vad är en patch?"

Vad är en patch?

Jag vet inte så mycket om datorspel och vill gärna veta: Vad är en patch?

Bo Alexander
Norge

"Patch" är engelska och betyder *lapp*. Det är ett litet program som "lappar" fel och brister i spel eller andra program. När formel 1-spelet *GP3* utkom i somras hade det t ex ett mindre fel som betydde att ägare av Guillemot-rattar inte kunde kalibrera sina rattar korrekt för spelet. Producenten av *GP3* gjorde därför en patch som utkom kort efter att spelet hade släppts. Patchen kan hämtas på producentens hemsida – det gäller för de allra flesta patchar.



MÅNADENS BABE I BREVLÅDAN är Peta Wilson, som spelar huvudrollen i TV-serien *Nikita*. Serien kommer som action-spel senare i år.

Huliganer

I nr 12/2000 skrev ni om spelet *Hooligans - Storm over Europe*. Har ni mer information? Jag har försökt att hitta något på Nätet, men har inte lyckats.

Bo Carlsson
Sverige



Det otäcka och mycket omoraliska strategi-spelet, som går ut på att styra en grupp huliganer både i vardagen och på slagsmålshelger har ännu inte släppts. Läs mer om spelet på **www.hooligans-thegame.com**

Monkey Island 5

Till Magnus S Rørvik som frågade här i Brevlådan, om det kommer något *Monkey Island 5*: I *Escape from Monkey Island* får huvudpersonen Guybrush flera gånger det märkliga svaret "we have a five game deal with Lucas Arts," när han frågar om något. Hoppas att det löser gåtan.

Andreas Lykke
Norge

Kommer Age of Empires 3?

Har ni recenserat *Age of Empires 2: Age of Kings*? Om ja, vad fick det för betyg? Kommer *Age of Empires 3*? Finns fighting-spelet *Tekken* för PC?

Alexander Odland
Haugesund, Norge

Vi recenserade *Age of Empires 2* i nr 1/2000 och gav det 5 av 5. Det lär komma en *Age of Empires 3*, ta en titt på **www.ensemblestudios.com** för nyheter. *Tekken*-serien finns tyvärr bara för PlayStation 1 & 2.

Du kan få mitt

I *incite PC Games* 02/2001 efterlyser Christian Kjær spelet *Pete Sampras 97*. Jag har det spelet och vill gärna överlåta det till någon som verkar vara en stor tennis-fan.

Kjell Erik Sælen
Ytre Sælen, Norge

Kontakten är förmedlad. Tack till Kjell Erik för den goda gärningen.

Save Game

Varje gång jag läser recensioner av spel som *SWAT 3*, *Rainbow Six* eller *Delta Force* i tidningar som incite, Tips & Tricks eller Komputer För Alla blir jag sur och vresig. Spelen får minus och bock i kanten för att det inte går att spara spelet under ett upp-drag. Varför har ni så stort behov av att spara??? Om man inte kan spara så ökar det ju bara spänningen i spelet.

Man sitter där och är nervös vid varje hörn för att det ska stå någon där. Om man har sparat innan så tänker man ju bara att man har ändå sparat så det är ingen fara. Om det står någon där och dödar dig så är det ju bara: Hej och hå, jag har ju sparat. Men om man inte har möjlighet att spara så får man en större "kick" av att spela spelet. Man sitter där med hjärtat i hals-gropen och oroar sig för att gå runt hörnet och det gör en mer koncentrerad. Det gör också spelen mycket roligare att spela.

Jag har själv både *Delta Force 2* och *Rainbow Six: Rogue Spear*. Jag har spelat båda rätt mycket och har en känsla av att jag fått större valuta för pengarna än om jag bara hade fuskat mig fram genom att spara. Nu har *Project IGI* kommit ut också UTAN sparande. Varför tror ni att alla sådana spel kommer utan sparande? Jo, för att producenten vill ge spelarna några timmars spännande underhållning!!! Kan ni svara mig varför ni då är så beroende av att kunna spara???

Øyvind Presthus
Norge

Vi klagar över att vi inte får MÖJLIGHETEN att välja att spara spelet mitt under ett uppdrag. Det skulle vara en lätt sak att ge spelarna valet under spelets installation, t ex "Vill du installera Save Game- eller Don't Save Game-versionen av *Project IGI*?" Då kan man ju själv bestämma.



PROJECT IGI Øjvind är nöjd med att det bara går att spara i spel som *Project IGI* när man har spelat igenom ett helt uppdrag.

månadens brev

Grand Prix Legends

Hej ! Jag såg att ni tänkte ge ut Grand Prix Legends som fullversion! Mycket bra initiativ tycker jag och många GPL:are med mig. Spelet släpptes ju 1998, och det har gått nästan 3 år, två patchar (bl a Force Feedback-patchen som visar vad Force Feedback egentligen handlar om) samt en oändlig massa updates vilket skulle göra detta brev alldeles för långt för att publicera!

Spelet idag går ej att känna igen från originalet, idag har det hög texture, bilar och cockpits i klass med moderna spel, bättre än t ex Colin 2, uppdaterade orginalbanor, samt en hel drös nya banor mm, mm. Detta gör det naturligvis väldigt svårt för nybörjare att sätta sig in i, men det har nu (äntligen) kommit en site på nätet som heter A Beginner's Guide To Grand Prix Legends som steg för steg visar hur man uppdaterar spelet till 2001-standard, och det är en hel del, själv har jag säkert ca 100-130 MB filer med updates! Sen stöder ju spelet även D3D idag efter patchning, det är väl det allra viktigaste att få reda på eftersom inte särskilt många skulle kunna använda det då dom inte har Voodoo-kort.

Om ni lade med länken till den sidan i tidningen, då skulle ju alla få en möjlighet att verkligen få prova på att köra den utan konkurrens bästa bilsimulatorn på marknaden, som det egentligen ska upplevas !

Länken till sidan är www.slottweak.com/gplintro.htm

Kent Bergström
Ockelbo, Sverige

Sluta med babes

Jag är en trogen prenumerant som vill komma med några idéer som kanske kan förbättra tidningen:

1. Ni skulle flytta spelstrategin till CD:n eller er snygga hemsida, så skulle ni få mer utrymme för andra och fler spel.
2. Formuläret sist i tidningen som ni har för att få reda på vad läsarna har för något och hur man skulle kunna förbättra tidningen, tycker jag att ni också borde flytta till hemsidan.
3. Spel för prenumeranter, det är en mycket bra ide som säkert drar till sig en massa prenumeranter. Fortsätt med det.
4. Nu när ni äntligen har fått ut er hemsida på Internet kan ni väl ta med länkar till de största spelutvecklarna. Annars kan ni väl sätta betyg på andra spelhemsidor som är gjorda av privatpersoner.
5. Vet ni när Hitman 2 är klart eller har ni några bilder från spelet?
6. Vissa av de demon som ni tar med fungerar inte.
7. Jag blev prenumerant för att få läsa om spelen och pröva demos, men jag vill inte ha en tidning som innehåller halvnakna tjejer. Det är väl inte syftet med er tidning?

Jag förstår om ni inte tar med detta korta brev i tidningen eftersom det både kritiserar och hjälper er. Men ni kan väl i alla fall svara på detta via ett e-mail.

Jonas HM
Sollentuna, Sverige

1. Vi diskuterar regelbundet om tips & tricks-sektionen ska kastas ut eller flyttas över till *incite*-CD:n eller vår hemsida, men vi anser att materialet hör till en speltidning. 2. Det är en bra idé. 3. Tack. 4. Det är inte omöjligt. 5. Nej. Se i övrigt **www.hitman.dk** 6. Vi har just fått ett nytt CD-tryckeri. 7. Du tigger verkligen om att bli totalt utskälld i Brevlådan med ett sånt förslag. Är du riktigt klok, människa? Månadens Babe är ju den största framgången i tidningens korta historia, och det har ändå bara varit en liten ynka bild varje månad.

Estella Warren

Månadens Babe i brevlådan i nr 3/2001 heter Estella Warren och inte Elena, som ni skrev. Den lilla läckra 23-åriga kanadicken är för övrigt Chanel-flicka, och reklam med hennes fantastiska läppar kan därför ofta ses lite här och var. MUMS.

Jens
Århus, Danmark

Inga mansgrisar

Er tidning är genialisk, men varför alla klagar över Månadens Babe i brevlådan fattar jag inte.

T ex skrev en MAN!!! att ni är mansgrisar. Vad är han ute efter? Att dra skam över alla män i världen?

Morten
Färöarna

Fallout 2 är urbra

Fallout 2 är det bästa spelet jag har spelat någonsin!!! Alla spelare som har *Fallout 2* och vill skapa ett MOD för *Fallout 2* kan surfa till www.freelancer.ag.ru/fallout/f2download/index_eng.shtml (ni behöver MS Visual Basic Runtime 6.0 eller 5.0 för att köra programmen, kolla på www.download.com).

Dusan Dorovski
Sverige



FALLOUT 2
Dusan är helt begeistrad av rollspelet *Fallout 2*, som våra prenumeranter fått som fullversionsspel.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2



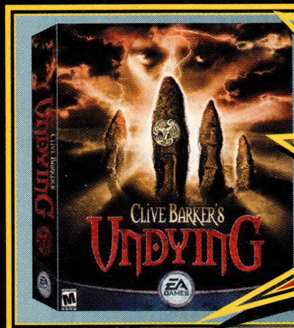


tävling

Vinnarna av *Oni-spel* i 03/2001 blev Espen H. Sørby ● Kenneth Aasbo ● Stian Sullie ● Eva Nilsen ● Glenn André Yttendal ● Carina Hansson ● Per Asbenberg ●Malline Frauzen ● Christian Wahlström ● Kristian Klintbo ● Dennis Jeppesen ● Mark Rasmussen ● Heino Qvist ● Anders Munch Jensen ● Alan Berg

VINN

15 stycken Clive Barker's UNDYING



HJÄLP OSS ATT GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN ACTION-SPELET **CLIVE BARKER'S UNDYING**

05/2001 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder? ☐

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PlayStation 2	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Nintendo 64	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Boy	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dreamcast	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PC	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
X-Box	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dolphin	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Kritisk granskning	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Informationsvärde	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Aktualitet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Överskådlighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Valuta för pengarna	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Design och layout	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Text:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Design:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Framsida:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
CD-ROM:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6

5. Har du tillgång till Internet?
◯ Ja ◯ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games? ☐

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
◯ Nyheter ◯ Hardware
◯ Recensioner ◯ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
◯ Ja ◯ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulering
◯ Sport
◯ Strategi
◯ Bilspel/racing
◯ Rollspel

Lottdragningen görs den 4/5 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras med brevporto

Incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

www.incite.nu

nästa nummer

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktör: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
c/o Intertec
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland



FÖRSTA INTRYCKET AV DET MONSTERSTORA STRATEGISPELET

CIVILIZATION 3

DESSUTOM

recensioner av bl a **FALLOUT TACTICS**, Shogun: The Mongol Invasion och IL-2 Sturmovik ● Kommer Snart ● Nyheter ● Multiplayer-nyheter ● Hardware-tester ● Brevlådan

NÄSTA NUMMER UTKOMMER 15 MAJ 2001